SEGUITECI SU @WICKED MANGA

LA PRIMA PARTITA:
VS RYONAN [2]

4

Slam Dunk

Takehiko Inoue

www.paninicomics.it
PLANET manga
Panini Comics

Takehiko Inoue inizia la carriera come assistente di Tsukasa Hojo nel 1988. Nello stesso anno debutta sulle pagine di *Weekly Shonen Jump* con la storia breve *Kaede Purple*, che si aggiudica il 35° Tezuka Award. Nel 1990 inizia la serializzazione di *Slam Dunk*, incontrando uno straordinario successo di pubblico e critica che lo consacra a livello internazionale. L'interesse per il basket si traduce successivamente nell'opera fantascientifica *Buzzer Beater* (1997) e nella fortunata serie *Real* (2001), dedicata alla pallacanestro in carrozzina. Nel 1998 ha inizio la pubblicazione dell'acclamata opera storica *Vagabond*, premiata nel 2000 con il Kodansha Manga Award e nel 2002 con l'Osamu Tezuka Cultural Prize.

Cover Design: Mitsuru Kobayashi (GENIALÒIDE, INC.)
© Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc.

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

#4

www.paninicomics.it
PLANET manga
PANINI COMICS

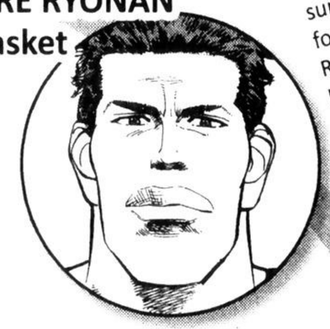
LA PRIMA PARTITA: VS RYONAN [2]

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

RYONAN

SCUOLA SUPERIORE RYONAN
- Club di Basket



3° anno / #4 / C

Uozumi

Il capitano, alto 2 m. È infiammato da una profonda rivalità nei confronti di Akagi.

Coach

Moichi Taoka

Un tipo autoritario, che tende a rimuginare un po' troppo.

2° anno / #7

Sendo

L'asso di livello superiore che ha reso fortissima la squadra del Ryonan.
Il coach fa molto affidamento su di lui, ma è un tipo placido che segue i suoi tempi.

1° anno

Hikoichi Aida

Esperto nel raccogliere informazioni. Nel periodo delle medie viveva a Osaka.

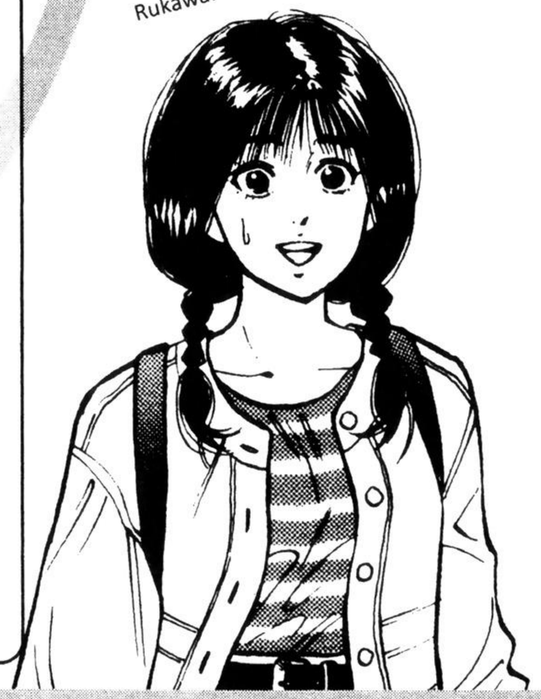
Hanamichi Sakuragi, chioma rossa sgargiante e reputazione da teppista alle medie, ha iniziato a frequentare il liceo Shohoku.
Innamoratosi a prima vista di Haruko, per far colpo sulla ragazza segue il suo consiglio ed entra nel club di basket.
Lo Shohoku è sceso in campo per disputare un'amichevole con il Ryonan, tra i best 4 della prefettura.
Il coach Anzai proclama il quintetto base della partita, schierando il capitano Akagi e il super rookie Rukawa contro i fuoriclasse avversari, ovvero l'imponente Uozumi e l'asso Sendo, e lasciando Hanamichi in panchina, con grande disappunto del ragazzo. L'allenatore, tuttavia, sembra contare molto su Sakuragi e lo definisce l'"arma segreta" della squadra. Fin da subito è il Ryonan a dettare il gioco, ma lo Shohoku resiste tenacemente fino alla fine del primo tempo, trascinato da Akagi e Rukawa.
Hanamichi, intanto, smania per entrare in campo e la sua occasione arriva quando, nel secondo tempo, Akagi si infortuna. La tensione del debutto gioca però un brutto scherzo al principiante Sakuragi, che va nel panico. È il suo odiato rivale Rukawa a scuoterlo, facendogli recuperare lucidità e la grinta necessaria a dare il massimo in assenza del capitano.

La storia finora
STORY

1° anno

Haruko Akagi

La ragazza che ha spinto Hanamichi a iniziare a giocare a basket. È la sorella minore del capitano Akagi. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.



PERSONAGGI
CHARACTERS

3° anno / #4 / C

Takenori Akagi

Un appassionato e fedele amante del basket fin dalle elementari. È un capitano fenomenale, dalle qualità apprezzate a livello nazionale.

1° anno / #11 / F

Kaede Rukawa

Un rookie su cui si nutrono molte aspettative, arrivato dalla scuola media Tomigaoka. il suo hobby è dormire. 187 cm x 75 kg.

3° anno / #5 / F

Kogure

Vicecapitano. Ha il ruolo di supervisore della squadra.

2° anno / Manager

Ayako

Lavora dietro le quinte, ma è una delle colonne della squadra. È premurosa come una sorella maggiore.

Coach

Professor Anzai

Un tempo era un coach spietato. Adesso è un bonaccione.

1° anno / #10
Arma segreta?

Hanamichi Sakuragi

Ai tempi delle medie Wako era famoso come teppista. Arrivato alle superiori, si è innamorato di Haruko Akagi e ha iniziato a giocare a basket. La sua caratteristica distintiva sono i capelli rossi. 188 cm x 83 kg.

SCUOLA SUPERIORE
SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* **C**= Center - **F**= Forward

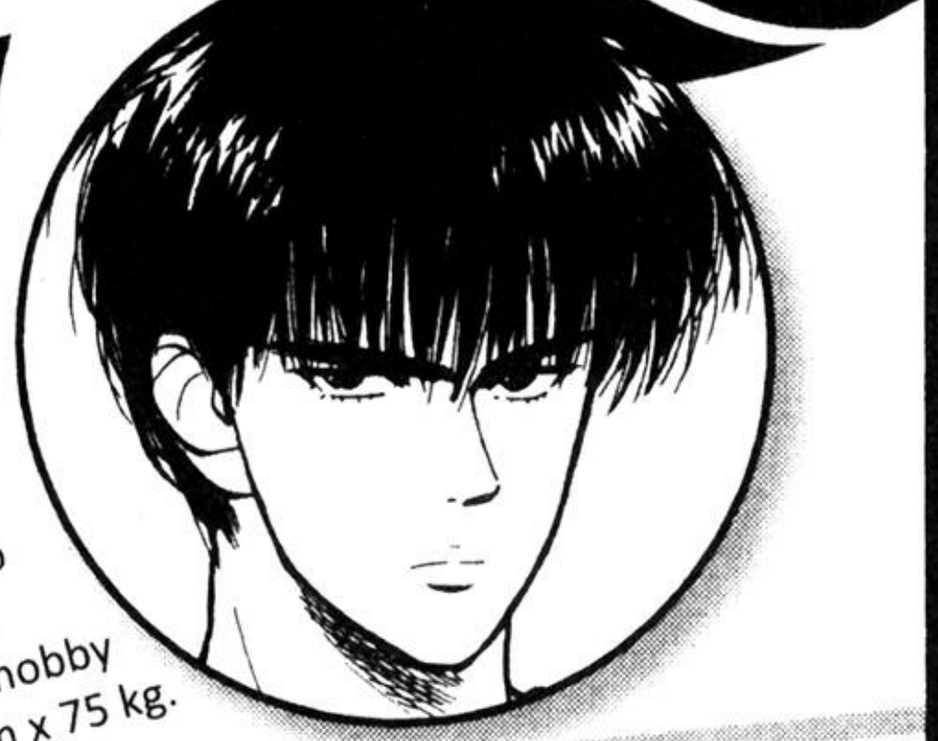
PERSONAGGI

CHARACTERS

3° anno / #4 / C

Takenori Akagi

Un appassionato e fedele amante del basket fin dalle elementari. È un capitano fenomenale, dalle qualità apprezzate a livello nazionale.



1° anno / #11 / F

Kaede Rukawa

Un rookie su cui si nutrono molte aspettative, arrivato dalla scuola media Tomigaoka. il suo hobby è dormire. 187 cm x 75 kg.

3° anno / #5 / F

Kogure

Vicecapitano. Ha il ruolo di supervisore della squadra.

2° anno / Manager

Ayako

Lavora dietro le quinte, ma è una delle colonne della squadra. È premurosa come una sorella maggiore.

1° anno / #10 / Arma segreta?

Hanamichi Sakuragi

Ai tempi delle medie Wako era famoso come teppista. Arrivato alle superiori, si è innamorato di Haruko Akagi e ha iniziato a giocare a basket. La sua caratteristica distintiva sono i capelli rossi. 188 cm x 83 kg.

Coach

Professor Anzai

Un tempo era un coach spietato. Adesso è un bonaccione.

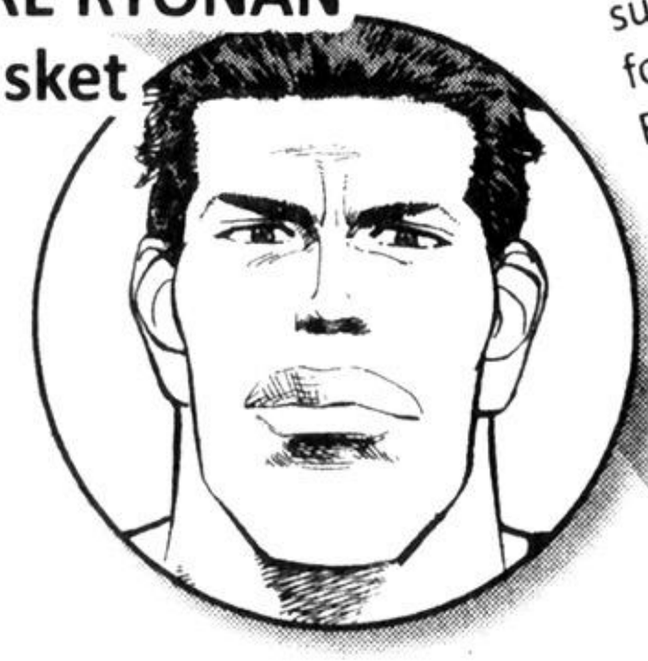
SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* **C**= Center - **F**= Forward

RYONAN

SCUOLA SUPERIORE RYONAN - Club di Basket



2° anno #7

Sendo

L'asso di livello superiore che ha reso fortissima la squadra del Ryonan.
Il coach fa molto affidamento su di lui, ma è un tipo placido che segue i suoi tempi.

3° anno #4 C

Uozumi

Il capitano, alto 2 m. È infiammato da una profonda rivalità nei confronti di Akagi.

Coach

Moichi Taoka

Un tipo autoritario, che tende a rimuginare un po' troppo.

1° anno

Hikoichi Aida

Esperto nel raccogliere informazioni. Nel periodo delle medie viveva a Osaka.

1° anno

Haruko Akagi

La ragazza che ha spinto Hanamichi a iniziare a giocare a basket. È la sorella minore del capitano Akagi. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.

Hanamichi Sakuragi, chioma rossa sgargiante e reputazione da teppista alle medie, ha iniziato a frequentare il liceo Shohoku.
Innamoratosi a prima vista di Haruko, per far colpo sulla ragazza segue il suo consiglio ed entra nel club di basket.
Lo Shohoku è sceso in campo per disputare un'amichevole con il Ryonan, tra i best 4 della prefettura.
Il coach Anzai proclama il quintetto base della partita, schierando il capitano Akagi e il super rookie Rukawa contro i fuoriclasse avversari, ovvero l'imponente Uozumi e l'asso Sendo, e lasciando Hanamichi in panchina, con grande disappunto del ragazzo. L'allenatore, tuttavia, sembra contare molto su Sakuragi e lo definisce l'"arma segreta" della squadra. Fin da subito è il Ryonan a dettare il gioco, ma lo Shohoku resiste tenacemente fino alla fine del primo tempo, trascinato da Akagi e Rukawa.
Hanamichi, intanto, smania per entrare in campo e la sua occasione arriva quando, nel secondo tempo, Akagi si infortuna. La tensione del debutto gioca però un brutto scherzo al principiante Sakuragi, che va nel panico.
È il suo odiato rivale Rukawa a scuoterlo, facendogli recuperare lucidità e la grinta necessaria a dare il massimo in assenza del capitano.

La storia finora

STORY

SLAM DUNK

4

CONTENTS

#37 **In assenza del gorilla**----------5

#38 **REBOUND**----------25

#39 **I tormenti del re del rimbalzo**-------45

#40 **Stai sbagliandooo!!**----------65

#41 **Talento**----------85

#42 **Chi odia perdere è inarrestabile** ---105

#43 **Gli ultimi 2 minuti** ----------125

#44 **È Sendo** ----------145

#45 **UNBELIEVABLE**----------165

#46 **NO TIME** ----------185

#47 **L'acchiappavittoria**----------205

#48 **NOTHING TO LOSE**----------227

#49 **Basket shoes**----------247

Questa è un'opera di finzione. Non c'è alcun collegamento con persone o gruppi realmente esistenti né con fatti realmente accaduti.

#37
In assenza del gorilla

UOOOOOH

TRE PUNTI DI DISTACCO!!

ALLA FINE SONO RIUSCITI A RIMONTARE ACCORCIANDO IL DIVARIO A SOLI TRE PUNTI!

WAAH

WAAH

Ryonan

Shohoku

6 8 6 6 5

RESTANO ALTRI 7 MINUTI!

WAAH

SONO 68 A 65!

WAAH

E PENSARE CHE INIZIALMENTE SONO STATI 19 A 0!

WAAH

A QUESTO PUNTO, È IMPOSSIBILE PREVEDERE QUALE DELLE DUE SQUADRE VINCERÀ! ANCHE LO SHOHOKU SI STA DIMOSTRANDO MOLTO FORTE!

NON LE MANDA CERTO A DIRE!

BLA BLA

OOOH! SI È COMPLETAMENTE MONTATO LA TESTA!!

È AL SETTIMO CIELO!

ORMAI È INCONTENIBILE!

AH AH AH!

È MERITO DELLA MIA FORZA!!

TUTTO MERITO MIO!

TA-DAAN

NON CAPISCO... QUEL RAGAZZO NON LO CAPISCO!

IL COACH TAOKA DEL RYONAN INIZIÒ A PROVARE UN'ANSIA CHE NON AVEVA MAI SPERIMENTATO PRIMA.

NON AVREI MAI IMMAGINATO UNO SVILUPPO DEL GENERE...

WAAH

UGH...

CREDEVO CHE FOSSE SOLTANTO UN IDIOTA...

WAAH

NON VORREI DIRLO, MA DEVO AMMETTERE CHE È DAVVERO SCALTRO!

WAAH

WAAH

...E INVECE, INTUENDO LE MOSSE DELLA NOSTRA DIFESA, HA DECISO DI PASSARE A KOGURE ANZICHÉ A RUKAWA... NON UNA, MA BEN DUE VOLTE!

HO HO HO...

CHISSÀ COSA HA IN MENTE IL PROFESSOR ANZAI? GH... È COSÌ IMPERSCRUTABILE!!

SUPPONENDO CHE SIA REALMENTE LA LORO ARMA SEGRETA E CHE QUINDI SIA UN GIOCATORE DEL LIVELLO DI RUKAWA, SIGNIFICHEREBBE CHE QUEST'ANNO IL PIÙ GRANDE OSTACOLO AL PRIMATO NELLA PREFETTURA POTREBBE ESSERE PROPRIO LO SHOHOKU...!

URGE PRENDERE APPUNTI!!

CHE ROMPISCATOLE...!

È SUL SERIO **L'ARMA SEGRETA!!**

BASKETBALL

MA SE FINO A POCO FA ERA NEL PANICO!

CHE FACCIA TOSTA!!

WOW!

おお!

AH, SÌ?

ほっほっほ

はっはっはっ

AH AH AH!

VECCHIO! LA TUA SCELTA DI NOMINARMI ARMA SEGRETA È STATA PROPRIO UNA MOSSA AZZECCATA!!

BELLA IDEA! CI HAI MESSO UN PO' TROPPO TEMPO, MA TI PERDONO!

DEVO CAMBIARE UN PO' IL MIO PUNTO DI VISTA...

WAAH

BASTA CONTINUARE AD ATTACCARE MANTENENDO LA CALMA!

NON C'È BISOGNO DI AGITARSI! NON HANNO ANCORA RIBALTATO IL RISULTATO!

SÌ!

DUM

FLAP

5

WAAH

FORZA, GLI ULTIMI **6 MINUTI!!**

ORA CHE IL FENOMENALE SAKURAGI È SCESO IN CAMPO, IL RIBALTAMENTO DI RISULTATO È SICURO!

AH AH AH! POVERO ILLUSO!!

METTETECELA TUTTA!!

CORAGGIO, FATEVI SOTTO!!

SCRIII

WAAAAAAH

HOZU-MIII!!

WAAH

KYAAH

KYAAH

VAI, RYONAN!

SENDO, DACCI DENTRO!!

KYAAH

SU DI GIRI

RU-KA-WA!

RU-KA-WA!

RU-KA-WA!

GUARDA LORO, NESSUN PUDORE.

NON SI SENTE.

SEI TROPPO TIMIDA.

WAAH

SHO ...

SHOHOKU, FORZA!

SHO-HOKU!

WAAH

* HARUKO HA ACCOMPAGNATO IL GORILLA IN INFERMERIA.

SIGNIFICA CHE RUKAWA LO STA MARCANDO BENE, COSÌ BENE CHE STENTO A CREDERCI!

UN NUMERO DI PUNTI SIMILE, A 6 MINUTI DALLA FINE, È POCO PER UNO COME SENDO.

L'ASSO DEL RYONAN, SENDO, FINORA HA SEGNATO 18 PUNTI.

WAAH

TIENI DURO, RUKA-WAAA!!

È NATURALE!

RUKAWA È DEL PRIMO ANNO COME ME...

SE CI FOSSI STATO IO, QUELLO CI AVREBBE GIÀ SEGNATO ALMENO 82 PUNTI...!

L'ANNO SCORSO SENDO DA SOLO CI AVEVA SEGNATO 47 PUNTI E ABBIAMO PERSO MISERAMENTE!

PER QUESTO STIAMO RIUSCENDO A FARE UNA PARTITA TANTO COMPETITIVA.

47 PUNTI?!

ANF...

ANF...

ANF...

...

ANF...

...!!

DUM

EH?!

STING

!!

RUKA-
WA?!

FLAP

WAH

THUMPF

SENDO!!

FLAP

Ryonan

7 0 5 6 5

OOH!
CE L'HA
FATTA!!

RUKA-
WA!

SHOHOKU

6

QUALCOSA
NON VA?!

...

BRAVO,
SENDO!

UH?

RUKA-
WA!!

RU...
RU...
RU...

RU

KAWA

KAEDE

TSK...

OH, NO! HA UN CRAMPO ALLA GAMBA!

WHUP

!!

LE SUE ENERGIE FISICHE SONO AL LIMITE!

BENISSIMO! NEPPURE UNO COME RUKAWA PUÒ RIUSCIRE A MARCARE DA SOLO SENDO PER TUTTO IL TEMPO, NON PUÒ REGGERE BEN 40 MINUTI!

COSÌ POTRÒ TENERMI IL PALCOSCENICO TUTTO PER ME!!

PERFET-TO!!

IH IH IH IH

WAAH

...

WAAH

WAAAAH

È PERCHÉ QUEL #11 HA MARCATO SENDO TUTTO IL TEMPO!

HA I CRAMPI ALLE GAMBE!

WOOOOOH

LO SAPEVO, NOI ABBIAMO UNA TEMPRA MIGLIORE DEI GIOCATORI DELLO SHOHOKU!

BENE, BENE, BENE! COSÌ ORMAI LA VITTORIA È NOSTRA!!

TUTTI I GIORNI CI SOTTOPONIAMO AD ALLENAMENTI INFERNALI!

LO SHOHOKU È FINITO!!

...

NO, ASPETTATE UN ATTIMO...

FACCIAMO UNA SOSTITUZIONE?

SPOSTATI, YASU!

SO IO COME SISTEMARLO! BASTA FARE COSÌ!

GRUNT

HAI DETTO CHE HAI UN CRAMPO ALLA GAMBA?! CHE VERGOGNA!!

FLIP

UH...

SHOHOKU

10

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

KICK

TIÈ!

GRRRRR

GRRR

CHIU-DETE IL BECCO !!

NON FARE STUPIDAGGINI, SAKURAGI!! RUKAWA È MOLTO STANCO PERCHÉ HA MARCATO SENDO TUTTO IL TEMPO!

IN QUANTO PORTABANDIERA DELLO SHOHOKU, NON POSSO TOLLERARE CERTE COSE! È UN DISONORE PER LA SQUADRA!!

TU SEI PIENO DI ENERGIE PERCHÉ SEI APPENA ENTRATO IN CAMPO!!

CHI È CHE SAREBBE KO?

SHOHOKU 11

SI È COMPLETAMENTE MONTATO LA TESTA!

BLA BLA

DA QUAND'È CHE LUI SAREBBE IL PORTABANDIERA DELLO SHOHOKU ...?

10

STUMP

EHI, VECCHIO! SOSTITUISCILO! RUKAWA È KO...

UGH ?!

QUANTE STORIE. ERO SOLO INCIAMPATO.

TU! PROPRIO TU!!

AAH... E ORA NON C'È NEPPURE AKAGI...

ANCORA CON I LORO BATTIBECCHI...

HANNO RICOMINCIATO...

...SUPER ROOKIE!

È COSÌ CHE TI VOGLIO...

BLA BLA BLA!!

COSA?!

NIENTE CAMBIO.

RICOMINCIAMO LA PARTITA.

TU, PIUTTOSTO, È MEGLIO SE TORNI IN PANCHINA PRIMA DI COMBINARE CASINI, **CRETINO**.

TSK! CERCA DI NON ESSERE D'INTRALCIO O TI FARÒ SUBITO SOSTITUIRE!

DI' QUELLO CHE TI PARE.

SHOHOKU 11

TRUM

COME OSI PARLARE COSÌ A UN CAMPIONE COME ME?!

SHOHOKU 10

SHOHOKU 8

SHOHOKU 6

GRRR

TSK!
CERCA DI
NON ESSERE
D'INTRALCIO O
TI FARÒ SUBITO
SOSTITUIRE!

TRUM

TRUM

SHOHOKU

SHOHOKU

COME
OSI PARLARE
COSÌ A UN
CAMPIONE
COME ME?!

TRUM

TRUM

TU, PIUTTOSTO, È MEGLIO SE TORNI IN PANCHINA PRIMA DI COMBINARE CASINI, **CRETINO**.

DI' QUELLO CHE TI PARE.

SHOHOKU 11

TRUM

TRUM

TRUM

TRUM

PASSA-
TEMI LA
PALLA!!

HOZUMI,
SENDO!

TENETE
D'OCCHIO
QUEI
DUE!

BASKETBALL

RUKA-
WA!

SAKU-
RAGI!

ANDA-
TEEE!!

SLAM DUNK

SKREK

GRAB

BENE!

SHOHOKU

11

7

MARCATE RUKAWA!!

STAVOLTA FARANNO UNA GIOCATA COMBINATA!

UGH... LO SAPEVO, QUEI DUE SI STANNO CO-ORDINANDO!

NON NE HO BISO-GNO.

SCRIII

NON TE LA DO!!

SWUSH

PAM

CLANG

ME LA PRENDO DA SOLO.

SHUM

GRAB

HOHOKU

!!

TAP

HOHOKU

OOH! GRAN RIM-BAL-ZO!!

BEL TIRO !!

WAAAH

SWUP

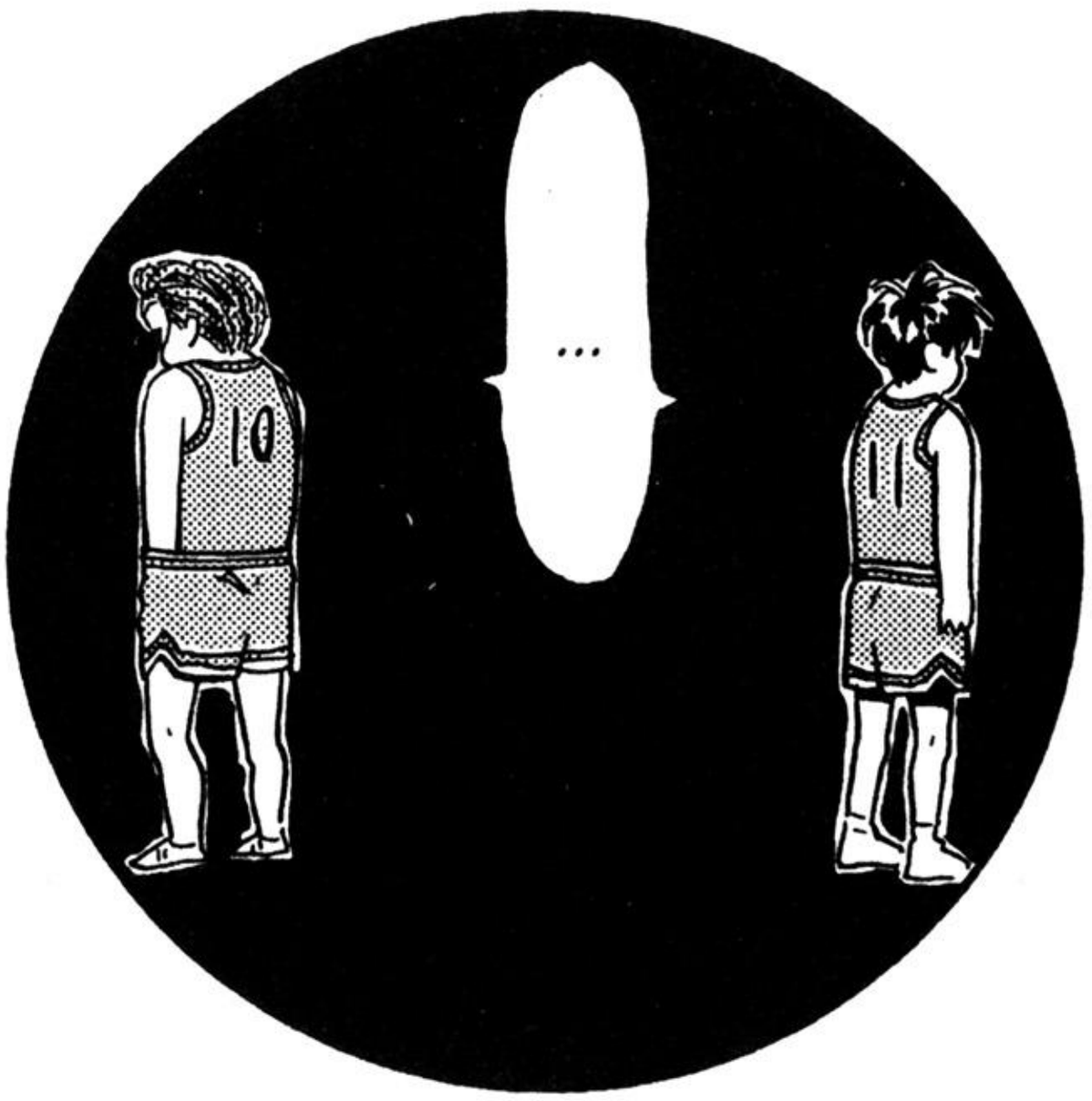
QUEL TIPO...

...RIESCE ANCORA A SEGNA-RE...!!

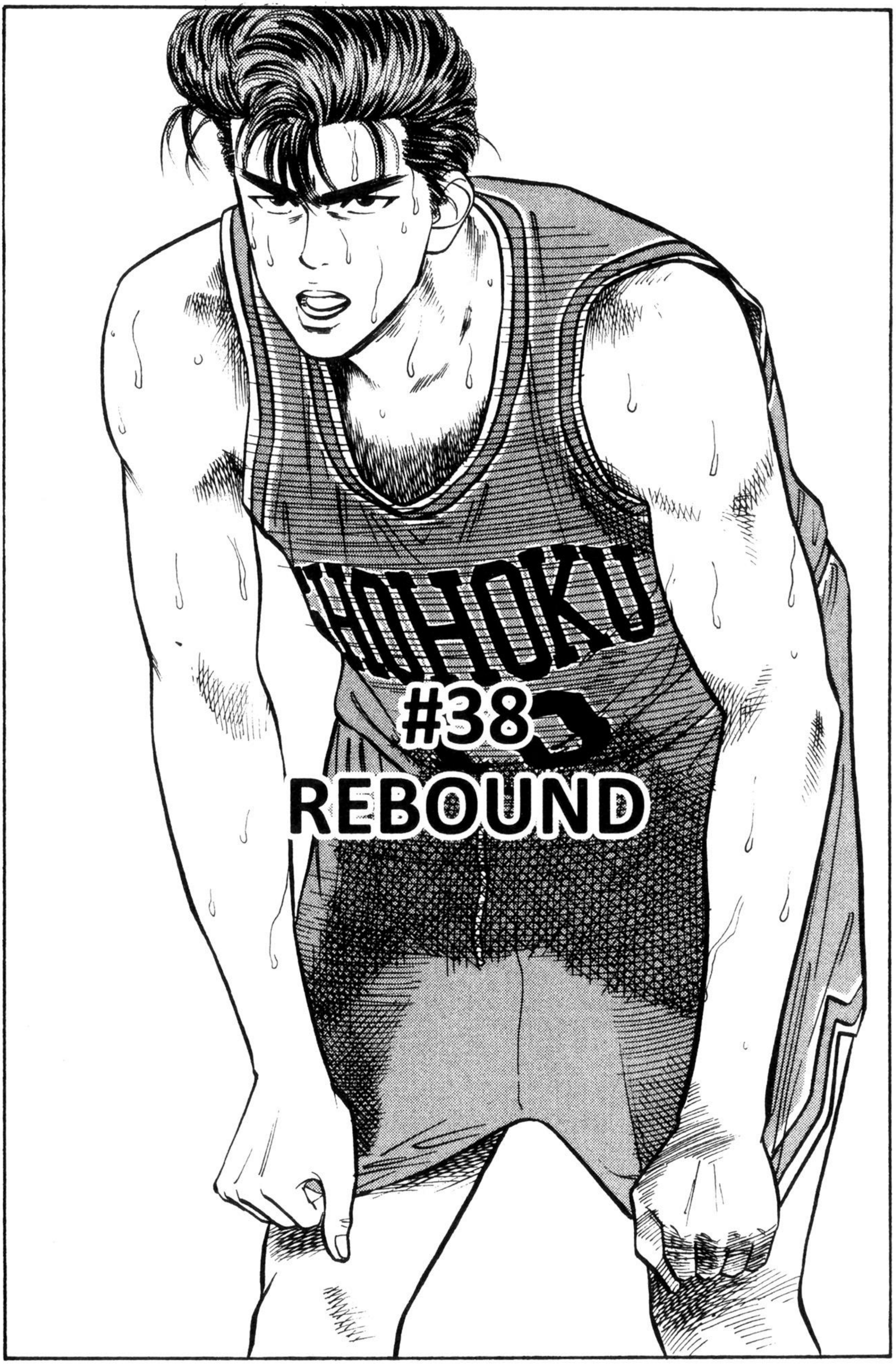
...ERA UN RIMBALZO...!!

AH!

QUELLO...



SLAM DUNK


HOKUO
#38
REBOUND

DAAN

UN RIMBAL-ZO...!!

WAAH

WAAH

EVVIVA! IN QUESTO MODO SIAMO TORNATI A SOLI 3 PUNTI DI DISTACCO!

BEL RIMBALZO, RUKAWA!!

WAAH

TENETE DURO, NON FATEVI DISTAC-CARE!

EPPURE, DOVREBBE ESSERE COM-PLETAMENTE ESAUSTO...! DA DOVE TIRA FUORI TANTA ENERGIA, QUEL MALEDETTO RUKAWA?!

DANNA-ZIONE, È DAVVERO RESISTEN-TE...!

WAAH

SAREMMO STATI TRA I MIGLIORI DI TUTTO IL GIAPPONE!

IN EFFETTI, SE FOSSE VENUTO NELLA NOSTRA SCUOLA, AVREMMO FORMATO UNA SQUADRA STRAORDINARIA...

WAAH

ORMAI È INUTILE FARE CERTI DISCORSI.

MI VENGONO I BRIVIDI SOLO A IMMAGINARE LE GIOCATE DELL'ACCOPPIATA SENDORUKAWA!

È GIÀ DIVENTATO L'ASSO DELLO SHOHOKU!!

WOOO

OOOH

...

MA SUL SERIO QUEL TIZIO FINO A POCO TEMPO FA ERA UN GIOCATORE DELLE MEDIE?!

CON QUEL CANESTRO, È ARRIVATO A 19 PUNTI SEGNATI!

...COSÌ COME È SUCCESSO L'ANNO SCORSO CON SENDO.

11

PERÒ, SENZA DUBBIO, NEI PRELIMINARI DELL'INTER-HIGH DI QUEST'ANNO IL DEBUTTO DI RUKAWA FARÀ PARECCHIO SCALPORE...

PERCIÒ, SENDO...

...ADESSO DA' UNA BELLA LEZIONE A QUEL ROOKIE!

COMUNQUE, IL NOSTRO RYONAN NON È DI CERTO INFERIORE!

TSK.

ANF!

ANF!

ANF!

SHOHOKU 11

VEDI DI NON SOTTOVALUTARMI.

FUUH...

CHE AVVERSARIO SECCANTE!

LE SORTI DEL MATCH DIPENDERANNO DALLA SUA BRAVURA COME GIOCATORE.

UN RIMBALZO...

SDEEN

SHOHOKU 10

INOLTRE, C'È QUELL'ELEMENTO INQUIETANTE, IL #10 SAKURAGI...

MERDA...!

SWUSH

...

MUMBLE

ぶつぶつ

MUMBLE

MENO MALE!

!!

CLAANG

RIM-BAL-ZO!!

!!

GRASP

PRESA!

SHOHOKU 6

SHOHOKU 11

SHOHOKU 5

WAAH

BEL TIRO!!

WLAMM

EVVAI!!

OTTIMA PRESA DEL RIMBALZO, SENDO!

SHOHOKU

Ryonan

Shohok

WAAH

WAAH

DANNA-ZIONE...

BAM

WAAH

WAAH

STOONK

JUMP

JUMP

陵南

JUMP

TSK!

UGH ...!

NON RIU-SCIAMO A PRENDERE I RIMBAL-ZI...!

UOOH!

TUUMP

TAP

WAAH

DIFEN-DETE!

WAAH

TOR-NATE INDIE-TRO!

TAP

TAP

TAP

TAP

PRE-STO!!

WAAH

TAP

TAP

I RIM-BALZI... DANNA-ZIONE!

ANF!

ANF!

È VENUTO FUO-RI IL NOSTRO PUNTO DEBO-LE CAUSATO DALL'ASSENZA DI AKAGI!

GLI ULTIMI 5 MINUTI!

WOOOH

SOLO ALTRI 5 MINUTI!!

RESTANO 5 MINUTI!

han

Sho

4

6

FLAP

DI CONTRO, LE SQUADRE CHE NON RIESCONO A PRENDE-RE I RIMBALZI FINISCO-NO PER DOVERSI TE-NERE COSTANTEMENTE SULLA DIFENSIVA. NEL BASKET, IL RIM-BALZO È UN ELEMENTO ESSENZIALE DA CUI DIPENDONO IN BUONA PARTE LE SORTI DELLA PARTITA.

SE SI PRENDONO MOLTI RIMBALZI, AUMENTANO LE POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL POSSESSO DELLA PALLA E, DI CON-SEGUENZA, SI ALLUNGA IL TEMPO IN AT-TACCO.

MUMBLE MUMBLE

IL **RIMBALZO**, O REBOUND, CONSISTE NEL PRENDERE LA PALLA DOPO CHE UN TIRO NON È ENTRATO NEL CANESTRO.

INOLTRE, SE SI È FORTI NEL RIMBAL-ZO, I MEMBRI DELLA SQUADRA SI SENTO-NO LIBERI DI TENTARE IL TIRO TRANQUILLA-MENTE OGNI VOLTA CHE VOGLIONO!

MUMBLE MUMBLE

Dr. T

...MEN-TRE NELLO SHOHOKU IL #10 SAKURAGI È 188 CM, IL #11 RUKAWA È 187 CM E IL #5 KOGURE È 178 CM!

NEL RYONAN IL #4 UOZUMI È 202 CM, IL #7 SENDO È 190 CM, IL #5 IKE-GAMI È 183 CM...

...E PURE RUKAWA È PARECCHIO STANCO!

PER QUANTO POSSA SFORZARSI, HA-NAMICHI SAKURAGI NON PUÒ SOSTI-TUIRE IL SENPAI AKAGI...

DANNA-
ZIONE!!

PROPRIO ORA
CHE ERAVAMO
RIUSCITI QUASI A
RAGGIUNGERLI!!

TIRO!

SWISH

JUMP

JUMP

RIM-
BAL-
ZO!

SBAM

STONK

RIMBAL...

10

DASH

SHOHOKU

FHUN!

GRASP

FIN

!

HOKU

GRASP

!!

!!

THMP

...

PRESA...

GRIIIP

!!

ガ

GRAB

TIIIR

UGGGH!!

!!

...!!

SWUP

OH!

OH...

!!

4th

STUMP

OOOOOH!!

WAAH

HOOOOOH

WAAH

MA QUANTO HA SALTATO IN ALTO POCO FA?!

A-ASPETTA UN ATTIMO... EHI?!

WAAAH

BEL RIMBALZO!!

SA... SAKURAGI!! ACCIDENTI A TE!

SHOHOKU 5

ニャリ GHIGN

10

FIIIIH

UEDA

LA SUA INCREDIBILE CAPACITÀ DI SALTO!

ECCOLA!

OK, OK, DEVONO FARE UN SALTO A DUE, GIUSTO?

VA BENE, NON FA NIENTE.

WAAH

PALLA TRATTENUTA! PALLA TRATTENUTA*!

WAAH

FIIIH

WAAH

INCREDIBILE! FORSE CE LA POSSIAMO ANCORA FARE!!

AKAGI! QUESTO È IL RISULTATO DEL TUO ADDESTRAMENTO SPECIALE SUI RIMBALZI DI IERI SERA?

SONO IO AD AVERE IN PUGNO LA PARTITA!!

WOOOOH

!!

CHI PADRONEGGIA I RIMBALZI, È PADRONE DEL GIOCO!

UH UH UH ...

* PALLA TRATTENUTA: DUE GIOCATORI DI SQUADRE DIVERSE AFFERRANO CONTEMPORANEAMENTE LA PALLA E NON È PIÙ POSSIBILE STABILIRE DI CHI SIA IL POSSESSO.

UH UH UH!

HO VINTO!

NON SAI ACCETTARE LA SCONFITTA, EH?

SHOHOKU 11

NON È COSÌ SEMPLICE, INGENUO.

SONO IO IL PADRONE DEL GIOCO!!

...

E VA BENE! FATEGLI VEDERE QUANTO PUÒ ESSERE DURO IL BASKET!

SÌ!

UH UH UH! SONO IO AD AVERE IL COMANDO!

SHOHOKU

HONJUMI!

陵南

ALLORA, SALTO A DUE! #10 DELLO SHOHOKU E #6 DEL RYONAN!

4

...

...

SLAM DUNK

I tormenti del re del rimbalzo

BLA 4"

ADESSO PAREG-GIAMO!

FORZA, GLI ULTIMI 5 MINUTI!

SÌ!!

4"

BLA

BLA

BLA 4"

BLA 4"

...

KYONAN

KYONAN KYONAN

KYONAN

AH AH AH AH!

CERTO! LO FA-REMO SUBITO!

BLA 4"

4"

4"

WAAH

WAAH WAAH

4"

4"

BLA

BLA

BLA 4"

AH

はっ

AH

はっ

AH

はっ

ORA CHE IN CAMPO C'È IL SOTTO-SCRITTO "RE DEL RIMBALZO" SAKURAGI...

SHOHOKU

10

TUMP

TUMP

TUMP

...LI RAGGIUN-GEREMO SUBITO!!

#39

I tormenti del re del rimbalzo

...

PERÒ, AVETE VISTO IL RIMBALZO DI POCO FA? QUELL'ELEVAZIONE...

BLA

BLA

BLA

CHI SI CREDE DI ESSERE?!

MERDA... MACCHÉ "RE DEL RIMBALZO"?! MALEDETTO TEPPISTA!

HARUKO, HAI VISTO LE GESTA DEL FENOMENALE SAKURAGI?

BLINK

AH!

NON SARÀ PER I CAPELLI ROSSI?

NO, È PER COME SI MUOVE! NON È UN TIPO COMUNE!

BLA

BLA

BLA

SI FA NOTARE PARECCHIO!

QUEL TIPO È PAZZESCO!

BLA

HANNO TUTTI GLI OCCHI PUNTATI SU DI ME... BE', È NATURALE!

UH UH UH...

!!

NON C'È!!

DAAN

O-OK.

SCRIII

SAKURAGI, NON DISTRARTI! SIAMO NEL MEZZO DI UNA PARTITA!!

SBAM

AH!

...

BLINK

SAKURAGI!

RIMBALZO!

SWUSH

DAI UNA BELLA LEZIONE SUL BASKET A QUELL'INGENUO!

PRESSALO, UOZUMI!

DAN

UH?!

CLANG

TUMP

TUMP

SCRIII

SPO-
STATI,
CAPO
SCIM-
MIONE!

LEVATI DI
MEZZO!!

SKREK

OOH!

BEL RIM-BAL-ZO!

RYONAN

MERDA!

GRAB

UGH...

SHOHOKU

4

10

GULP

UAH!

SENTI, QUAT-TROCCHI, DOV'È HA-RUKO?

WAAH

DON'T MIND, SAKURAGI! NEL RIMBAL-ZO CHI È IN DIFESA È PIÙ AVVANTAG-GIATO!

5

HARUKO È IN IN-FERMERIA INSIEME AD AKAGI...

PIUTTO-STO, CON-CENTRATI SULLA DIFESA!

DANNA-ZIONE! NON PUÒ PRENDERLI TUTTI QUEL DANNATO CAPO SCIM-MIONE...!

NON PREOCCU-PARTI! ORA PENSIAMO A DIFENDERCI!

WAAH

WAAH

UN RIM-BAL-ZO!

EC-COLO, HANA-MICHI SAKU-RAGI!!

WAAH

È COME DICE IL COACH!

CAPI-SCO...

TUMP

UH ?!

STRUSH

...

GRASP

FRUMP

!!

AAAH!

SHOHOKU

10

!!

JUMP

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

WAAAH

OOOH!

EEEYA!!

WAAH

7 PUNTI IN PIÙ!

Ryonan

oku

7 4 3 6 7

WAAH

A QUESTO PUNTO, CON UN DISTACCO DEL GENERE, ORMAI LA PARTITA È DECISA!

RESTANO MENO DI 4 MINUTI!

PAT

BRAVO, UOZUMI! ORMAI ABBIAMO VINTO!!

YEAH!!

UUGH...

ANF ANF

SHOHOKU

AAH...

CHE TI È SUCCESSO, SAKURAGI?!

PERCHÉ?!

NON CI RIESCO... NON RIESCO A PRENDERE I RIMBALZI!!

...

LO SAPEVO, È COSÌ!

COMPLIMENTI, PROFESSOR ANZAI! MI AVEVA QUASI COMPLETAMENTE INGANNATO!

...IL #10 SAKURAGI È SOLO UN DILETTANTE!

SHOHOKU 10

COME IMMAGINAVO...

ATTENTO, CI SARÀ UN RIMBALZO!

PRENDILO, SAKURAGI!

SÌ!!

FIUN

CERTO, HA DELLE DOTI NATURALI. VELOCITÀ ED ELEVAZIONE SONO FUORI DAL COMUNE, QUESTO DEVO AMMETTERLO.

MA PER PRENDERE I RIMBALZI SI AFFIDA SOLTANTO ALLA SUA ABILITÀ NEL SALTARE IN ALTO. NON PADRONEGGIA NEPPURE LE BASI PIÙ SEMPLICI!

WLAMM

!!

IN QUELLA MANIERA NON LO PRENDERAI MAI, SAKURAGI!

WAAAH

OOH!!

È ENTRATA!

SHOHOKU 6

WAAH

WAAH

MERDA...

BRAVO, YASUDA! BEL CANESTRO!

SHOHOKU 5

È STATO SOLO UN COLPO FORTUNATO.

NO...

WAAH

4 PUNTI DI DIFFERENZA!

NON È ANCORA DECISA!

Ryonan

Shoh

WAAH

È UN TIRO DA 3 PUNTI!

7 4/4 3 7 0

WAAH

NON È IL CASO DI AGITARSI!

MANTENIAMO LA CALMA E ATTACCHIA-MO!

PROPRIO COSÌ, SENDO!

!

SENDO!

FORZA...

ANDIAMO!

陵南

GRAB

SÌ !!

ANDIAMO!

FORZA!

RYONAN!

WAAAH

RYONAN!

IN UN MOMENTO CRITICO SIMILE È BASTATA UNA SOLA FRASE DEL CAMPIONE SENDO PERCHÉ IL RYONAN RECUPERASSE CALMA E FIDUCIA...

WAAH

DIFE-SA!

DIFE-SA!

WAAH

NON C'È DAVVERO NESSUNO SPIRAGLIO!

KONI-SHIKI NON SI SCOM-PONE!

STA STUDIAN-DO BENE IL SUO AVVER-SARIO!

WAAH

BISH

BISH

WAAH

WAAH

IN QUEL MOMENTO, AD AYAKO VENNE IN MENTE KONI-SHIKI* CON LA SUA TECNICA DELLA CALMA IMPASSIBILE.

* IL GIAPPONESE-SAMOANO YASOKICHI KONISHIKI, FAMOSO E IMPONENTE LOTTATORE DI SUMO. N.D.T.

COSÌ NON RIUSCIREMO PIÙ A SEGNA-RE NEPPURE UN PUNTO...

RIM-BALZO !!

SWUSH

DOBBIA-MO TENE-RE DURO MENTRE NON C'È AKAGI!

CHE STUPIDO! COSA MI METTO A PENSA-RE?!

DIFEN-DETE QUESTA PALLA!

HOHOKU 5

DOVETE FERMARLA A QUA-LUNQUE COSTO!!

SAKURAGI! IL TAGLIA-FUORI*!

STRUSH

!!

UH?

È UN DILET-TANTE!

COME PENSAVO, QUESTO TIZIO NON CONOSCE IL TAGLIA-FUORI!

CHIUDI IL BEC-CO!!

DASH

RAGAZ-ZO, NON SOTTO-VALU-TARE IL BASKET!!

È UNA DELLE BASI PIÙ ELEMEN-TARI!

* TAGLIAFUORI: OSTRUZIONE SULL'AVVERSARIO ESEGUITA PER ASSICURARSI UNA POSIZIONE VANTAGGIOSA PER IL RIMBALZO.

HOP!

GRAB

SHOHOKU

5

11

JEDA

...!!

AAAH!

OOOOOH!

SDRAAM

ORMAI L'ESITO DELLA SFIDA È DECISO!

DANNAZIONE... EPPURE NON DOVREBBE ESSERE COSÌ...

ANF

ANF

ANF

UH...

SHOHOKU

10

AMMUTOLITI

AAH...

COME TEMEVO, PER SAKURAGI È ANCORA IMPOSSIBILE...

GULP

STAI SBA-GLIAN-DOOO !!

!!

BLA BLA

!!

...

FLIP

AH!

* USCITA DI EMERGENZA

TI PARE QUELLO IL MODO DI CERCARE DI PRENDERE I RIMBALZI?!

IDIOTA!

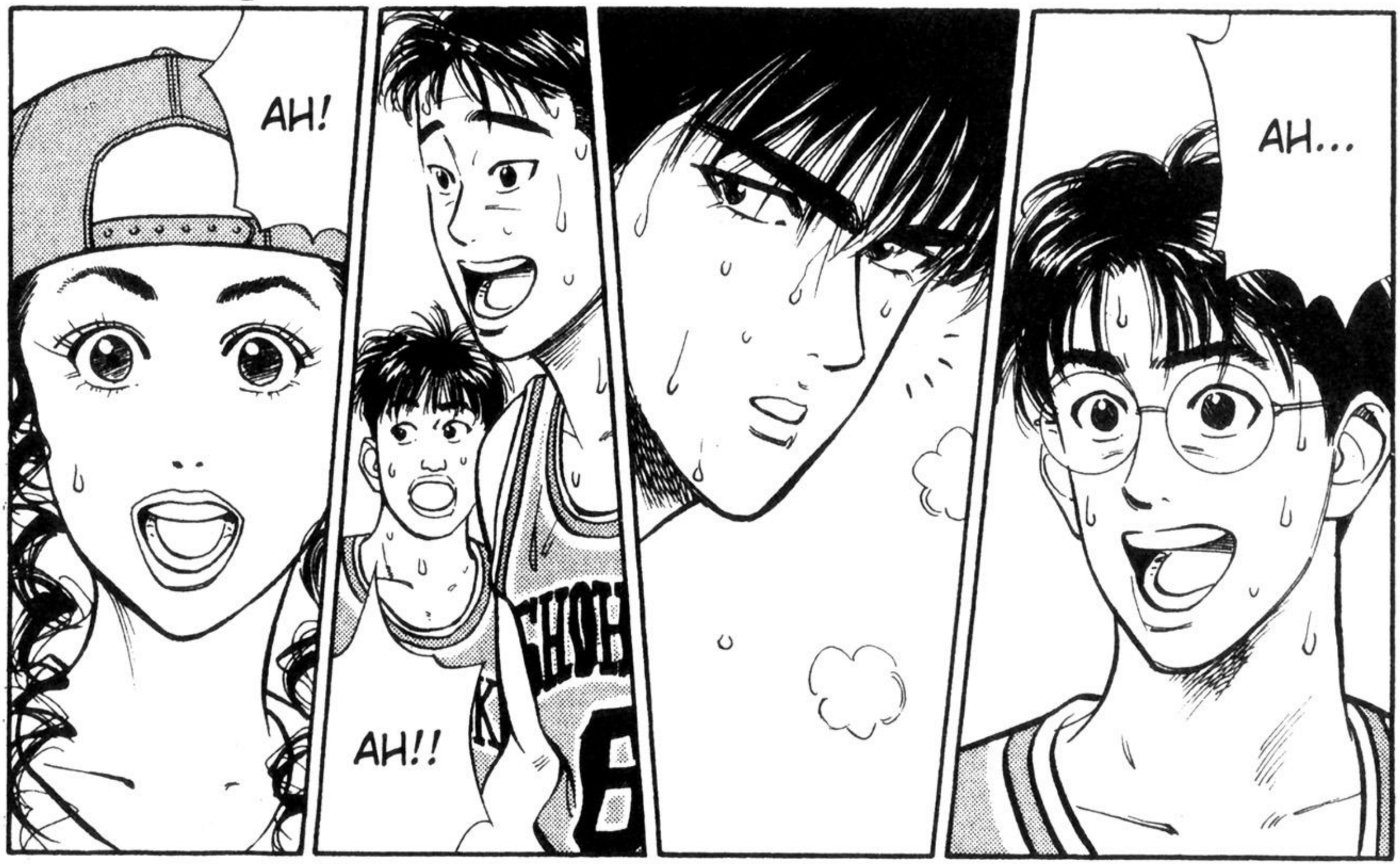
SHOHOKU

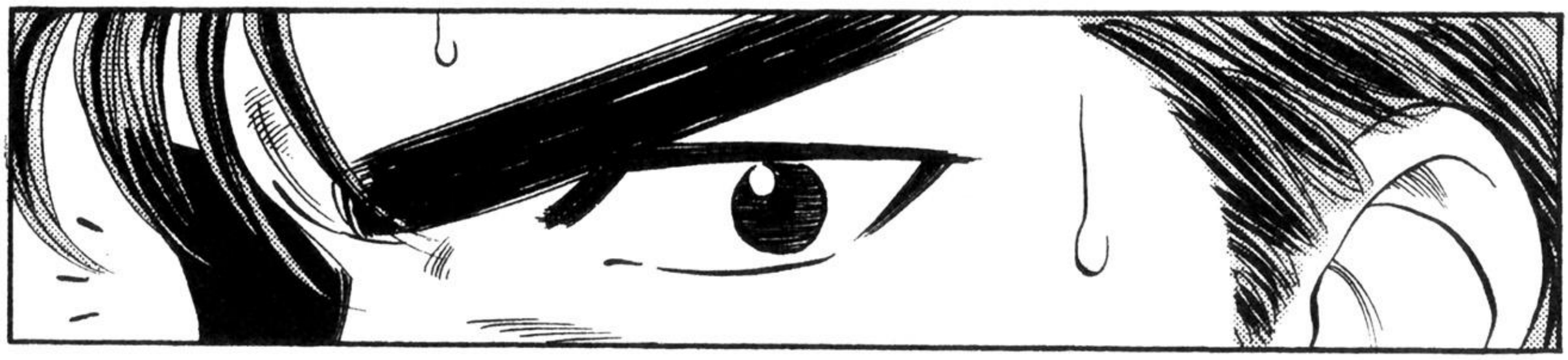
4

AKAGI!!

GULP
...
SLAM DUNK

Stai sbagliandooo!!





WOOOOH

AKAGI!

AKAGI!

SHOHOKU
4

È AKA-GI!

SENPAI AKAGI!!

#40
Stai sbagliandooo!!

!!

TA-DAAAN

BLUSH

HARUKO!

SEI TORNATA!!

TUTTO QUANTO MERITO MIO!

SAKU-RAGI!

AH AH AH! È TUTTO MERITO DEL SOT-TOSCRITTO, HARUKO!!

AH!

Ryonan

7 6 3 7 0

6 PUNTI DI DISTACCO!

INCREDIBILE!! AVETE FATTO UNA BELLA RIMONTA!

SDONK

!!

FACCIA-
MO UN
CAMBIO.

SHOHOKU

4

SÌ.

FRUMP

SHOHOKU
10

SHOHOKU
4

UGH!
MERDA!

NON DI-
STRARTI
DURANTE
UNA PAR-
TITA!

CHE
SCONSI-
DERATO!
IN UNA SI-
TUAZIONE
CRUCIALE
COME
QUESTA
...

TSK!

MALE-
DETTO
GORI...!

NONO-
STANTE LA
FERITA, NON
SI È PER
NIENTE INDE-
BOLITO!

WAAH

WAAH

4

LA
RESUR-
REZIONE
DEL GO-
RILLA!

BLA

BLA

BLA

BLA

OOOH! È
TORNATO
IL MOSTRO
DELLO
SHOHO-
KU!

RYONAN

GORI
È TOR-
NATO!

G
O
R
I
!!

HOHOKU

4

GORI!

GORI!

GORI!

PIANTA-TELA!

AAAH...

GO...

CAMBIO GIOCATORE PER LO SHOHOKU!

FIIIH

RUKA-WA!

RE-STANO SOLO 3 MINUTI!

WAAAAH

OOOH! È TORNATO QUEL POS-SENTE #4!

SI È GIÀ RIPRESO DALL'IN-FORTU-NIO?

QUEL TIPO È DA TENERE D'OCCHIO!

!!

SENPAI AKAGI! FIGHT!

URGE PRENDE-RE AP-PUNTI!

WAAAAAAH

STRAC-CIALI, RYO-NAN!

FORZAAA!

AKAGI!

SHOHOKU!

DIFESA!

DIFESA!

DIFESA!

IH IH IH!

COSÌ IMPARI!

HA FATTO IL CAMBIO CON LUI... ADDIO, RUKA-WA!

...

SEI STATO FANTA-STICO!

THUMPF

OTTIMO LAVORO, RUKAWA!

DAN-NAZIO-NE...

はあ ANF

はあ ANF

はあ ANF

RUKAWA.

...!!

SHOHO

FARAI UNA PAUSA DI UN MINUTO SOLTANTO.

!!

DARAI IL TUTTO PER TUTTO NEGLI ULTIMI 2 MINUTI.

TE LA SENTI?

WAAH

VAI, VAI, SHOHO-KU!

PRESSA, PRESSA, SHOHOKU!

WAAH

SU, RESTA-NO APPENA 3 MINUTI!

WAAH

...

WAAAH

AKAGI!

FRA-TELLO-NE!!

GORI!!

SWUSH

WLAMM

7627 72

AKA-GI...!

NON TI STARAI MICA FACENDO DEGLI SCRUPO-LI?!

CHE C'È, HOZU-MI?

ANCHE SE INFORTUNATO, GIOCA COME SE NIENTE FOSSE!

WAAH

WAAH

WAAH

COME PENSAVO, QUEL #4 È FORTE! È DAVVERO FORTISSIMO!!

SU, FERMIAMO QUESTA PALLA!

SÌ!

EHM... GIÀ...

... CREDO.

HARUKO, LA FERITA DEL SENPAI NON ERA NIENTE DI GRAVE, VERO?

WAAH

WAAH

IN REALTÀ, GLI ERA STATO ORDINATO DI NON TORNARE A GIOCARE...

PERCHÉ HAI TIRATO COSÌ IN FRETTA?!

EHI, UOZUMI!!

SWUSH

ATTACCATE CON CALMA! USATE TUTTI I 30 SECONDI...

AH!

SHOHO
1
陵南
4
STUMP
RIM-
BAL-
ZO!
UH?!
SÌ!!
GULP
ゴクッ
!!
STAI
SBA-
GLIAN-
DOOO
!!

AH...

STAI SBA-GLIAN-DOOO!!

DUM

IDIOTA!

SDONK

NON RIESCI A PRENDERE I RIMBALZI PERCHÉ NON SEI CAPACE DI POSIZIONARTI!

NON FARMI RIPETERE SEMPRE LE STESSE COSE!

UGH!

TIP

TIP

MERDA... QUANTO ROMPE!

ASCOLTA: SI PUÒ DIRE CHE L'ELEMENTO DECISIVO PER RIUSCIRE A PRENDERE O MENO UN RIMBALZO È LA CAPACITÀ DI ACCAPARRARSI UNA BUONA POSIZIONE SOTTO IL CANESTRO.

E TU NON SEI PER NIENTE CAPACE DI POSIZIONARTI!

SKRIK

SKRIK

SKRIK

SKRIK

NON DEVI PERMETTERE ALL'AVVERSARIO DI ENTRARE QUA DENTRO!

TU, INVECE, LASCI PASSARE TROPPO FACILMENTE, NON C'È STORIA!

UGH!

TUM

TUM

TUM

LE BUONE POSIZIONI SONO QUI, QUI E QUI!

DANNAZIONE... EPPURE PRIMA NE HO PRESO UNO...

È STATO SOLO UN COLPO DI FORTUNA!

UH!

FHUN!

SWUSH

UH!

WHIRL

NATURALMENTE, ANCHE L'AVVERSARIO CERCA DI FARE LA STESSA COSA.

LUI CERCHERÀ DI STARE PIÙ ALL'INTERNO DI TE.

GNICK

UNF!

GNICK

A QUEL PUNTO...

GNICK

!

SWISH

L'AVVERSARIO TENTERÀ DI STARE ALL'INTERNO.

A QUEL PUNTO, COME FARAI?

SKREK

SKREK

...DOVRAI OPPORTI CON IL TUO CORPO PER BLOCCARLO!

DEVI TENERE FUORI L'AVVERSARIO CON LA FORZA!

GNICK

QUESTO È IL TAGLIAFUORI!

GNICK

L'AREA SOTTO CANESTRO È UN CAMPO DI BATTAGLIA!

DEVI DIFENDERE DISPERATAMENTE IL TUO CANESTRO!

ANF!

ANF!

ANF!

NON SPINGERMI CON LE MANI, È UN FALLO!

BISH

TSK!

NON DARE CALCI!!

UUUGGH!

STAI SBAGLIANDOOO !!

ABBASSA DI PIÙ IL BACINO, NON FARMELO RIPETERE!

SKREK

GNICK

"OP-
PONITI
COL TUO
CORPO!"

UGH!

BAM

UAH!

UEDA

SHOHOKU

4

SHOHOKU

10

BISH

FIUN

NGH!

!!

JUMP

GRAB

SCRII

!!

TUMP

UGH...

TUMP

SHOHOKU

10

_SKREK

GNICK

NGGH!

FUHUN!

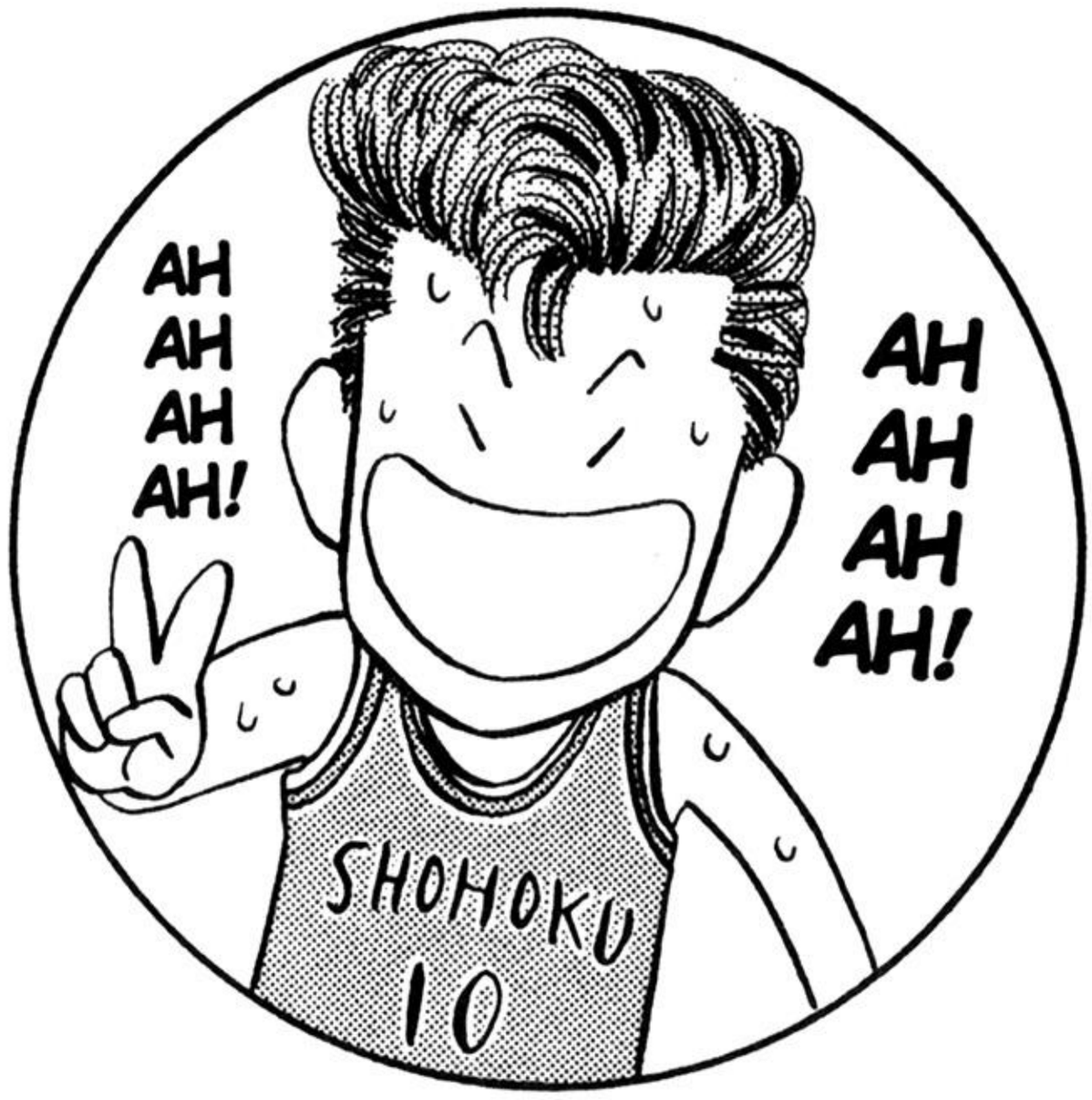
SKREK

!!

GRASP

STOONK

BRAVO, COSÌ!!



SLAM DUNK

WLAMM

#41 Talento

AAAAAA

WAAAAAH

EVVAI!!!

CON QUESTO, SONO SOLO 2 PUNTI DI DISTACCO!

COME PENSAVO, CON IL #4 LO SHOHOKU È DAVVERO FORTE!

Yohan

Shohoku

7 6 2 7 4

FINALMENTE! SERVE UN SOLO ALTRO CANESTRO!

WAAH

DIFESA!

WAAH

VAI, VAI, VAI!!

WAAH

DIFESA!

HANNO INGRANATO ALLA GRANDE!

ORA È LO SHOHOKU A DETTARE IL PASSO!

IMPEGNATEVI PER POTER DARE IL VOSTRO CONTRIBUTO NELLE PARTITE, COSÌ LO SHOHOKU DIVENTERÀ ANCORA PIÙ FORTE!

AYAKO!

E CONTRO UN AVVERSARIO COME IL RYONAN, UNO DEI BEST 4!

È INCREDIBILE CHE SIANO RIUSCITI A RIMONTARE FINO A QUESTO PUNTO!

NON IMMAGINAVO CHE I NOSTRI SENPAI FOSSERO COSÌ FORTI!

IN FONDO, ANCHE RUKAWA E SAKURAGI SONO DEL PRIMO ANNO...

...PERCIÒ PURE VOI POTETE FARCELA, SE LAVORATE SODO!

ANCH'IO VORREI SCENDERE IN CAMPO...!

DIFESA!

DIFESA!

SHOHOKU 10

...

HAI RAGIONE!

CHE TIPO TOSTO!

SBAAM

HOH!

!!

OOOH!

WAAH

WAAH

WAAH

HA EVITATO L'ATTAC-CO DEL RYONAN!!

ECCO-LOOO! LO SCHIAC-CIAMO-SCHE!!

OOOOOH

COACH, SIAMO NEI GUAI!

LO SHOHOKU È MOLTO FORTE!!

QUEL-L'AKAGI È VERA-MENTE STRAOR-DINARIO!!

INCREDI-BILE! È UN CENTRO FENOME-NALE!!

IN EFFETTI, SONO FORTI. HO SBAGLIATO QUANDO HO ORDINATO DI SUPERARLI DI ALMENO 30 PUNTI, LI AVEVO SOTTOVALUTATI.

PERÒ, NON IMMAGINAVO CHE SAREMMO STATI MESSI SOTTO PRESSIONE DALLO SHOHOKU FINO A QUESTO PUNTO...

CALMATI, HIKOICHI.

NOI NON PERDEREMO.

...È IMPOSSIBILE CHE CI BATTANO!

MA, NONOSTANTE CIÒ...

GRAB

DIFESA!

BAM

DIFESA!

SKREK

!

UGH!

WAAH

UEDA

8

4

SHOHOKU 10

WAAH

SONO 3 PUNTI!

Ryonan

Shohoku

UNA TRIPLA ?!

76 2 74

WAAH

SA

SWISH!

!!

Ryonan

Shohoku

7 6 2 - 7 1

...

FLAP

WOOOH

AAAAH! C'È STATO IL SORPAS-SOOO!!

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

ALLA FINE IL RISUL-TATO È STATO RIBAL-TATO!!

WAAH
KYAAH
KYAAH
KYAAH
QUAT-TROC-CHI!
QUAT-TROC-CHI!
KO-GURE!
WAAH
PAM
PEEH
PEEH
PEEH
WAAH
PAM
PAM
QUAT-TROC-CHI!
QUAT-TROC-CHI!
QUAT-TROC-CHI!
QUAT-TROC-CHI!
CHE TI PRENDE, HARUKO? URLA INSIEME A NOI!
TU-TUM
CHE FIGURACCIA!!
MA COSA MI METTO A COMBINARE DAVANTI A RUKAWA?!
AAH...!
QUAT-TROC-CHI!
AH!!
QUAT-TROC-CHI!
NON VOGLIO RESTARE PER SEMPRE A GUARDARE! DEVO DIVENTARE ANCH'IO UNO DI QUEI CINQUE!!
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
TU-TUM
SONO PROPRIO DEI TIPI IN GAMBA!
ABBIAMO DAVVERO LA POSSIBILITÀ DI VINCERE!
IN-CREDI-BILE!
AB-BIAMO RIBAL-TATO IL RISUL-TATO!
POSSIAMO BATTERE IL RYONAN!!
WOOOW

WAAH

WAAH

WAAH

BEL TIRO, KOGU-RE!

POS-SIAMO FARCE-LA!

WAAH

WAAH

...

WAAH

Ryonan | Shohoku

7 6 2 7 7

!!

FUUH ...

NIENTE MALE LO SHOHO-KU.

SHOHOKU

4

8

7

4

OKAY.

...

WAAH

WAAH

È DA ADESSO CHE SI FA SUL SERIO!

UH?

SHOHOKU

DOVREI MAR-CARLO IO...? MA POI CHI SI OCCUPEREBBE DI HOZUMI?

COME FACCIAMO? SAKURAGI, CHE A MALAPENA MASTICA LE BASI, NON PUÒ COMPETERE CON LUI!

RIMETTIAMO IN CAMPO RUKAWA!

UN CAMBIO!

SARÒ IO A BAT-TERTI!

UH UH UH! SENDO, TE LO RICORDI, VERO?

!!

BRILL

GRAB

10

DUM

!!

4

TSK!

BAM

JUMP

?!

WHIRL

SDRAM

!!

HOKU

SENDO!!

NOI NON POSSIAMO PERDERE!

COACH!!

OOOOOH

E VVIVA!

HACKING DEL #4 ROSSO (SHOHO-KU)!

FIFIIIH

WAAAH

CANE-STRO VALIDO! UN TIRO LIBE-RO*!

* DATO CHE È STATO GIÀ SEGNATO UN CANESTRO, VIENE CONCESSO UN SOLO TIRO LIBERO.

BRA-VISSI-MO!!

WAAAAH

KYAAH! SENDO!!

WAAAH

RYONAN!

110 PAT

SENDOOO!

FIIIIIH

RYONAN!

WAAH

WAAH

QUINDI FINORA NON AVEVA FATTO SUL SERIO...?

SEN-DO...

IN QUE-STA FASE FINALE HA MOSTRATO UNA VELOCITÀ E UNA FORZA NETTAMENTE SUPERIORI A QUELLE USA-TE FINORA!

?!

?!

MER-DA...

SEN-DO...

HOOOOH

NON È CHE FINORA NON SI FOSSE IMPEGNA-TO NEL GIOCO, MA NON STAVA USANDO LE SUE CAPACITÀ AL 100%.

SE SI AFFRONTA UN RIVALE CHE SI PUÒ BATTERE USANDO IL 70% DELLA FORZA, ALLORA IN-CONSCIAMENTE VIENE NATURALE CONSERVARNE IL RIMANENTE 30%.

WAAH

WAAH

NO... È SO-LO QUE-STIONE DI CONCEN-TRAZIO-NE.

HOHOKI

1

...

IN PRATICA, IL NOSTRO SORPASSO HA FATTO VENIRE FUORI LA VERA FORZA DI SENDO!

ORA CHE NOI ABBIAMO RIBALTATO IL RISULTATO, AVRÀ PERCEPITO IL SENSO DEL PERICOLO ED È AUMENTATA LA SUA CONCENTRAZIONE.

WAAH

UN TIRO LIBERO!

DUM

DUM

WAAH

LUI È SENZA DUBBIO UN VERO TALENTO!

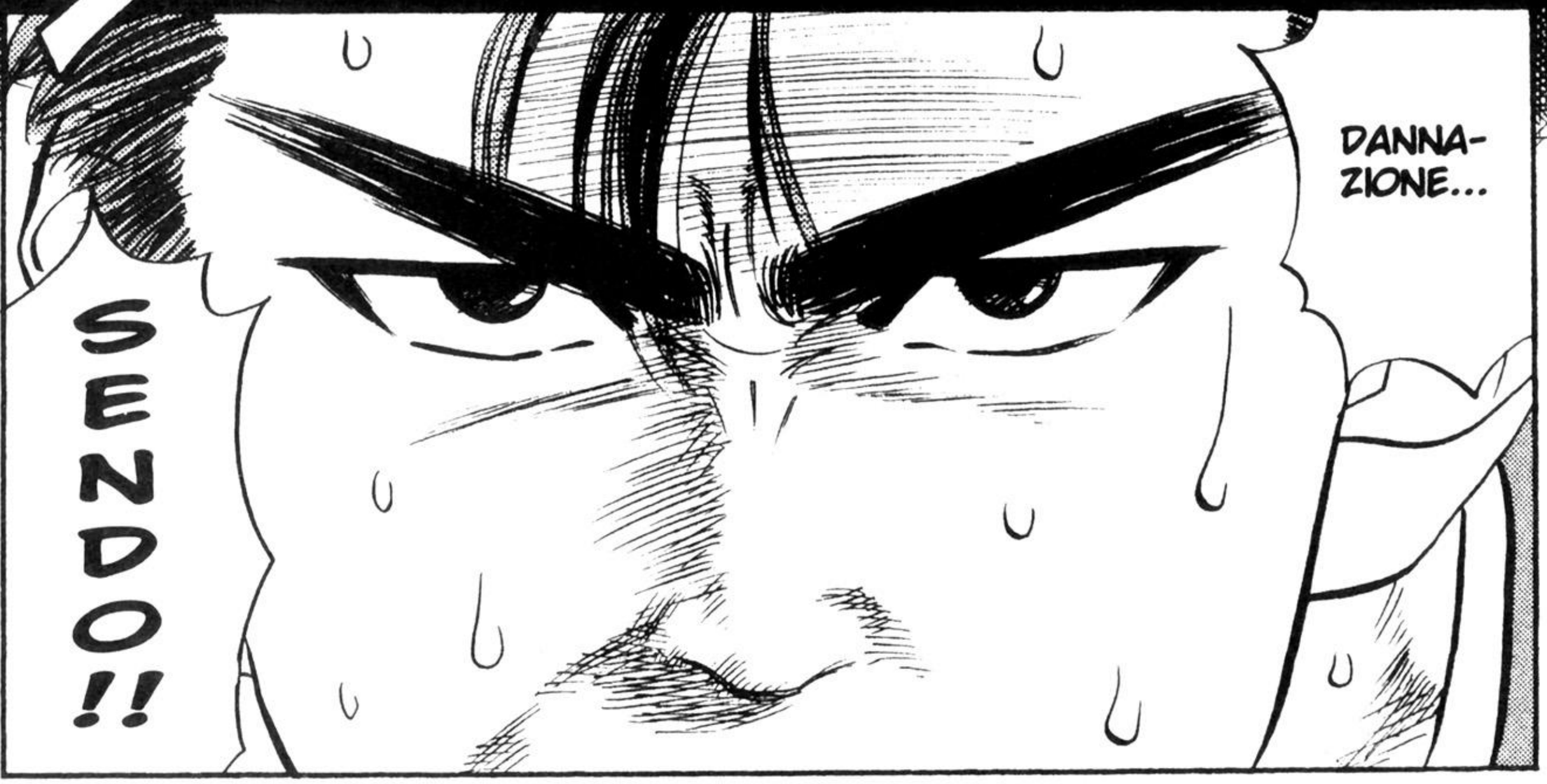
PERCEPISCE CHIARAMENTE QUANDO ARRIVA IL MOMENTO CRUCIALE E, A QUEL PUNTO, SI IMPEGNA AL MASSIMO PER CONDURRE LA SQUADRA ALLA VITTORIA.

WAAAAH

SENDO...

SLAM DUNK

Chi odia perdere è inarrestabile



WLAMM

#42
Chi odia perdere è inarrestabile

#42

Chi odia perdere è inarrestabile

WLAMM

4

10

CONS

WAAAH

Ryonan

Shohoku

7 9 2 7 7

HA SUBITO ROVESCIATO DI NUOVO LE SORTI!

GRANDE SENDO!!

OOOH!

WAAAAAH

SENDO!

SENDO!

SENDO!

SENDO!

SENDO!

SENDO!

WAAH

SENDO!

DANNAZIONE...

SENDO!

WAAH

È PERCHÉ C'È SENDO CHE IL RYONAN NON PUÒ PERDERE!

ORA CAPISCO! ANCHE SE BORBOTTA TANTO, IL COACH, IN FONDO, RIPONE UNA FIDUCIA ASSOLUTA IN SENDO!

WAAH

...E HA ANCHE QUASI LA SUA STESSA ALTEZZA... PERÒ...

UHM... PERCHÉ TRA I CINQUE IN CAMPO ADESSO LUI È L'UNICO DOTATO DI UNA VELOCITÀ NON INFERIORE A QUELLA DI SENDO...

...ORMAI CERTI BLUFF NON FUNZIONANO PIÙ...

WAAH

NON POTRÀ MAI ESSERE FERMATO DA HANAMICHI!

BLA H" BLA H"

È UN TIPO STRAORDINARIO QUEL NUMERO 7...

PERCHÉ È PROPRIO HANAMICHI A MARCARLO?

WAAH

ERA OVVIO.

WAAH

...

AAAH...

POCO FA HO SOLO ABBASSATO UN PO' LA GUARDIA, MA LA PROSSIMA VOLTA TI ASSICURO CHE...

ASPETTA, ASPETTA, ASPETTA UN ATTIMO, GORI!

SWISH

UH ?!

SARÒ IO A MARCARE SENDO.

SHOHOKU

FIN DALL'INIZIO ERA UN COMPITO TROPPO GRAVOSO PER TE.

NON TI STO BIASIMANDO.

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

IL RAGAZZO CHE SI È APPENA SMARCATO DA TE È DI UN LIVELLO SUPERIORE, NON HAI DI CHE VERGOGNARTI.

PROBABILMENTE NEPPURE NELLE SQUADRE PIÙ FORTI DI TUTTA LA PREFETTURA C'È QUALCUNO CAPACE DI BLOCCARE SENDO QUANDO FA SUL SERIO.

SCRIII

TAP

SKREK

EHI, CHE STATE FACENDO?! **AKAGI, SAKURAGI!**

SBRIGATEVI A VENIRE!

!!

GRAB

DASH

MARCHERÒ IO SENDO!

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

...

...

BLA

BLA

SA-
KURA-
GI...

...

RYOTA

GRIP

MH...

...

ANCORA
NON CA-
PISCI?!

SIAMO
NEL MEZ-
ZO DI UNA
PARTITA!

QUEL RAGAZZO DETESTA PERDERE.

ESTREMAMENTE!

DOPO ESSERE STATO SUPERATO IN QUEL MODO, NON PUÒ LASCIAR CORRERE...

...LO BATTERÒ IO!

SENDO...

!!

DASH

4

SHOHOKU

10

SWUSH

RUSH

!!

ROAAR

EHI, ASPETTA UN ATTIMO, SENDO!

OOOH! COM'È VELOCE!!

È UN FULMINE!!

CHE VELOCITÀ PAZZESCA QUEL TIPO!

...

OOOH!

SAKURAGI!

L'HA RAGGIUNTO !!

!!

ROAAR

EHI, ASPETTA UN ATTIMO, SENDO!

OOOH! COM'È VELOCE!!

RUSH

...

CHE VELOCITÀ PAZZESCA QUEL TIPO!

È UN FULMINE!!

OOOH!

SAKURAGI!

L'HA RAGGIUNTO!!

SKREK

UGH!

SKREK

WAAAH

MER-DA... MALE-DETTO!

ANF

ANF

UGH...

FLAP

SWUSH

AAAH!

...

WAAH

WAAH

!!

SEI STATO BRAVO A RAG-GIUN-GERLO.

...!!

FIX

...

UH... GORI...

EHM... RIGUAR-DO A POCO FA...

NON CI LA-SCEREMO BATTERE!!

SHOHOKU

10

4

4

5

JUMP

EVVAI!!!

Ryonan

Shoho!ku

FLAP

8 1 2 7 9

SHOHOKU 10

SÌ!!

FATTI SOTTO, SENDO!

SHOHOKU 4

FORZA, ANDIAMO IN DIFESA! BLOC-CHIAMO QUESTA PALLA!

AH!

DUM

JUMP

NO!!

UGH!

DASH

SENDO!

SENDO!

WOOOOH

YAAAH!

FLAP

...

SE NON È RIUSCITO A FERMARLO NEPPURE UNO COME RUKAWA, PER SAKURAGI È IMPOSSIBILE!

WAAH

AAH...

È TUTTO INUTILE, SENDO È TROPPO UN PORTENTO!

CONTRO UN AVVERSARIO COME SENDO...

...STA FACENDO BENE IN DIFESA, CONSIDERANDO CHE HA APPENA INIZIATO A GIOCARE A BASKET!

WAAH

M-MA SAKURAGI STA DIFENDENDO BENE!

WAAH

!!

È VERO, HARUKO. E POI, QUEL RAGAZZO STA FACENDO PROGRESSI PERSINO NEL CORSO DI QUESTA STESSA PARTITA!

!!

NGH!

PAM

E LA PROVA È...

AH!

KYAAH!

SAKU-
RAGI!
SAKU-
RAGI!

JUMP

SHOHOKU
6

8

...!!

!!

FIFIIIH

SDOONK

10

10

7

UESU

!!

陵

WHIRL

MERDA!!

...SENDO, CHE FINORA AVEVA UNA FACCIA TRANQUILLA E RIPOSATA...

VISTO? LA PRO-VA È CHE...

...ADESSO HA IL FIA-TONE...

DANNAZIONE! PER UN PELO!!

...COME GLI ALTRI NOVE!

AH!

È ORA, NO?

?

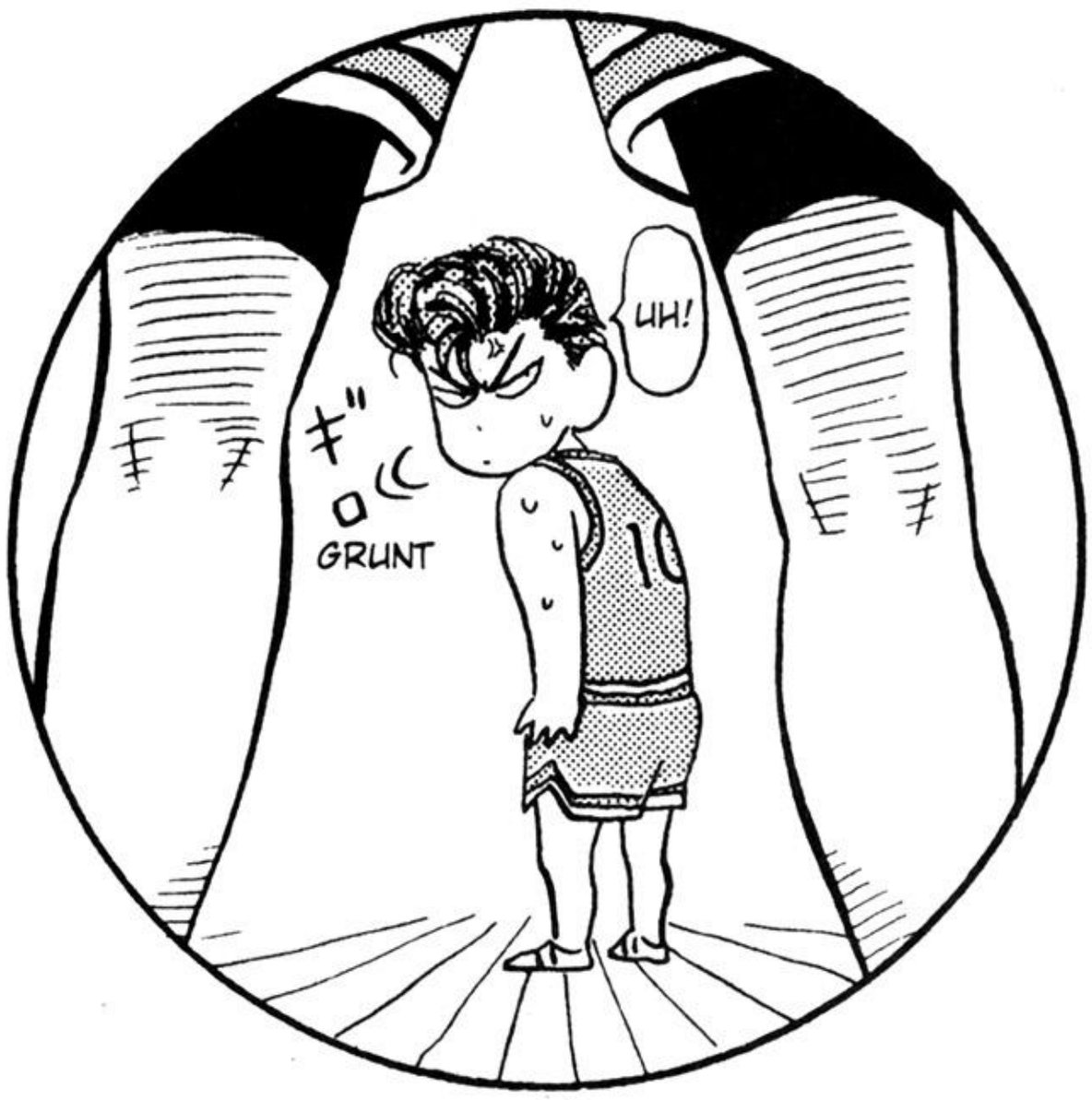
SENPAI...

SHOHO

ORMAI RESTANO SOLO DUE MINUTI.

FRUP

SHOHOKU



SLAM DUNK

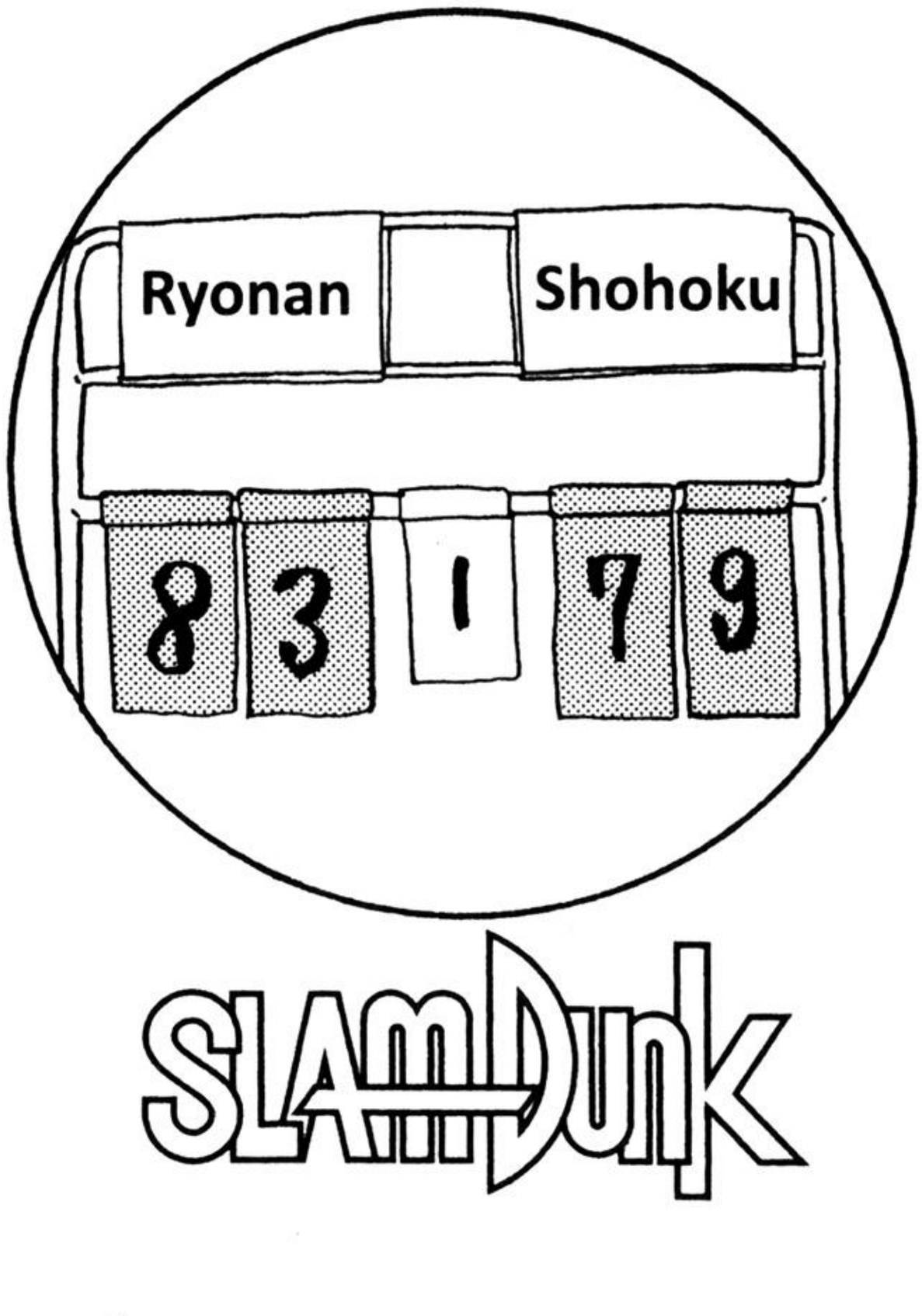
SO-
STITUZIO-
NE PER LO
SHOHOKU!

FIFTH

Gli ultimi 2 minuti

#43 Gli ultimi 2 minuti

#43 Gli ultimi 2 minuti



SLAM DUNK

È RUKA-WA!

È TORNATO IN CAMPO RUKAWA!

RU-KAWA!

È RU-KAWA!

SHOHOKU 11

MH?!

WHUP

SAKU-
RAGI!

RUKA-
WA!

FLIP

チョイ チョイ

FLIP

!!

UH?!

IL VEC-
CHIO!

11

SHOHOKU

WOOOOOH

OOOH! IL COACH DELLO SHOHOKU SI È ALZATO IN PIEDI!

VORRÀ SPRONARLI!

VISTO IL MOMENTO CRUCIALE, PERSINO QUELL'IMPERTURBABILE COACH FINALMENTE SI È MOSSO!

ALLORA QUELLO ERA VERAMENTE IL COACH?!

BLA BLA

BLA BLA

I...

PURE IO.

ANCH'IO.

DATO CHE ERA COMPLETAMENTE IMMOBILE, CREDEVO CHE AVESSERO MESSO LÌ UNA SAGOMA DEL VECCHIO DEL KFC*!

IMBECILLI!!

IDEM PER ME.

UGH... NON RIESCO A INTUIRE COSA ABBIA IN MENTE, PROPRIO NON CI RIESCO!

...AVRÀ IDEATO QUALCHE STRATEGIA PER SUPERARE QUESTA FASE CRITICA?

IL PROFESSOR ANZAI CHE UN TEMPO ERA TEMUTO E RISPETTATO COME UN INTREPIDO CONDOTTIERO...

* IL CANUTO SIGNORE SULLE INSEGNE DEI FAST FOOD "KENTUCKY FRIED CHICKEN", OVVERO IL "COLONNELLO" HARLAND SANDERS, FONDATORE DELLA CATENA. N.D.T. E N.D.E.

NON MI VA.

QUE-STO NO!!

CHE STORIA È?!

COSAAA?! ASPETTA UN ATTIMO, VECCHIO!!

HO HO HO!

TI HO DETTO DI ASPETTARE, VECCHIO!

...

EHI!

SE DEVE DARE INDICAZIO-NI, PRENDA UN TIME-OUT, PER FAVORE! COSÌ SI INTRALCIA LO SVOLGIMENTO DELLA PAR-TITA...

NON ERA PER NIEN-TE BELLA.

VECCHIO, HAI VISTO LA MIA BELLA GIOCATA SPRECATA DI POCO FA, NO?

EH?! COS'HAI DETTO ?!

HO HO!

VEC...

HO GIÀ FINITO.

FI FI FI FI FI FI FIIH

ANDIA-MO!

FORZA, RESTANO SOLO 2 MINUTI!

7 9

WAAAH

ORA CHE È RIENTRATO IL #11, LO SHOHOKU NON È PIÙ IN NETTA INFE-RIORITÀ PER L'ALTEZZA!

Ryonan

8 3

NO, IL RYONAN VINCERÀ, PERCHÉ HANNO SENDO!

NON BISOGNA ABBAS-SARE LA GUARDIA FINO ALLA FINE!

WAAAH

IL RYONAN RIUSCIRÀ SI-CURAMENTE A COMPLE-TARE LA SUA FUGA!

ALTRI DUE MI-NUTI!

WAAH
WAAH
WAAH
RYO-NAN!
RYO-NAN!
SHO-HOKU!
BAM
SHO-HOKU!
RYO-NAN!
WAAH
CHE ISTRU-ZIONI AVRÀ DATO A QUEI DUE?
TIC
TIC
TIC
SOLAR BATTERY
1804'54
DIFESA!
DIFESA!
CLICK
SCHOOL
È ASSO-LUTAMEN-TE IMPER-SCRUTA-BILE!
NON RIE-SCO A IN-TUIR-LO...

GRAB

OK!

BAM

SENDO!

!!

SHOHOKU

11

SHOHOKU

7

SKREK

!!

!!

!!

!!

WHUP

HOOOOOH

LIN RADDOPPIO DI MARCATURA?!

VOGLIONO BLOCCARE COMPLETAMENTE SENDO?!

NON STARMI **TRA I PIEDI,** RUKAWA!!

NON **DISTRARTI, PRINCI-PIANTE.**

…

SMILE

DASH

INTE-
RES-
SAN-
TE!

!!

YASUDA, KOGURE, AIUTATEVI A VICENDA!

GNICK

SERVONO RINFORZI IN DIFESA!

NON SOTTOVALUTATECI! COSÌ UNO DI NOI RESTA LIBERO!

SWUP

SÌ, ECCOCI!!

GNICK

SKREK

SENDO!

!!

OH, NO! ORA SE LA DARÀ A GAMBE!

DLIM

QUE-STA LA PRENDO IO!

!!

GNICK

KREK

DASH

HO RI-SCHIA-TO GROS-SO!

BAM

RUSH

CHEEE?!

NON SALTARGLI ADDOSSO INUTILMENTE SE NON SEI CAPACE DI PRENDERE LA PALLA, **CRETINO.**

BAM

BAM

GNICK

NON VOLTARTI, OSSERVA L'AVVERSARIO.

GNICK

ABBASSA IL BACINO.

MUOVI I PIEDI.

GUARDA L'AVVERSARIO NEGLI OCCHI.

SKREK

PARLI INSOLITAMENTE TROPPO, RUKAWA!

AH AH! CHE C'È, ADESSO VUOI L'AIUTO DEL FENOMENALE SOTTOSCRITTO?

GNICK

WAAAH

...!!

キュッ TU-TUM

SEMPRE MEGLIO CHE PERDERE.

BAM

GNICK

GNICK

BAM

SKREK

OOOH! CHE DIFESA STRAORDINARIA! CHE PRESSIONE INCREDIBILE!!

COSÌ PERSINO PASSARE LA PALLA È IMPOSSIBILE!

WAAH

WAAH

EH?

SKREK

SKREK

È LA PRIMA VOLTA.

WAAH

SKREK

SCRIII

WAAH

SKREK

SKREK

G-GIÀ, È VERO, UNA DIFESA TALMENTE FORMIDABILE MAI...

BAM

NO, NON INTENDEVO QUELLO.

WAAH

BAM

GNICK

GNICK

SCRIII

È LA PRIMA VOLTA CHE VEDO...

...SENDO GIOCARE CON UN'ARIA COSÌ FELICE!

ANF!

SKREK

ANF!

#44 È Sendo

SKREK

...

ANF...

ANF...

BAM

...

BAM

ANF...

ANF...

GNICK

GNICK

...

WOOOOOH

SENDO!

SENDO!

SKRIK

SKRIK

GNICK

GNICK

SENDO!

SCRII

SKREK

OTTIMA DIFESA!

BRAVI, CONTI-NUATE COSÌ!

WAAH

WAAH

WAAH

DIFESA!

DIFESA!

FORZA, RUKAWA!

SAKU-RAGI!

DIFESA!

DASH

SEN-DO!

OH!

10

11

WAAH

VAI A RICEVERE LA PALLA, KOSHINO!

4

6

FUUH...

SHINOKI

FUUH...

BAM

!!

BAM

WAH

...!!

TSK!

DASH

SHOHOKU

4

7

BAM

!!

SHOHOKU

4

EVVAI!

WLAMM

UGH...!

4

SHOHOKU

WAAAH

11

MERDA!!

CHIUDI IL BECCO, RUKAWA!! COME OSI PARLARE CON QUELL'ARIA DA SUPERIORE PROPRIO TU CHE FINO A POCO FA STAVI PIAGNUCOLANDO PERCHÉ VENIVI CONTINUAMENTE FREGATO DA SENDO?!

È OVVIO CHE MARCARE IN COPPIA CON UN CRETINO SIMILE SIA UNA STRATEGIA FALLIMENTARE.

DANNAZIONE...

HAI ABBASSATO LA GUARDIA, CRETINO.

TSK!

WAAH

UGH! COS'HAI DETTO?!

WAAH

FORZA, FATEVI SOTTO, MATRICOLE!

TAP

!!

GRUNT

...

HO DETTO CHE TI BATTERÒ E LO FARÒ!!

SMILE

PFH! VENITE PURE!

MALEDETTO SENDO! VUOI LA GUERRA?! L'AVRAI!

KAIOKU AO

TA-DAN

PREPARATI.

MALEDET-
TO SENDO!
VUOI LA
GUERRA?!
L'AVRAI!

KOHOKU
AD

TA-DAN

PREPA-
RATI.

HO DETTO CHE TI BATTERÒ E LO FARÒ!!

SMILE

BA

PFH! VENITE PURE!

TIC
TIC
TIC
SOLA BATTERY
18'23"23
TIC
TIC
WAAH
DIFESA!
DIFESA!
WAAH
WAAH
SKREK
GNICK
SKREK
IL TEMPO È POCO! FATE GIRARE LA PALLA IL PIÙ POSSIBILE!
PROPRIO COME SE STESSE DANDO UN CALOROSO BENVENUTO AI SUOI RIVALI DEL PROSSIMO FUTURO!
SENDO HA L'ARIA FELICE! STA GIOCANDO COL SORRISO SULLE LABBRA!!
È VERO, È COME DICE IL PROFESSORE...
WAAH
SI STA DIVERTENDO TANTISSIMO IN QUESTA SFIDA CONTRO GLI AVVERSARI CHE HA DAVANTI!
QUEL RAGAZZO PROVA UNA GENUINA PASSIONE PER LA PALLACANESTRO.
WAAH
WAAH

GNICK

11

5

10

SKREK
SKREK

UH?!

NON FUG-GIRE!

EHI! ASPETTA UN ATTIMO, SEN-DO! PERCHÉ NON MARCHI ME?!

IDIOTA! IL NOSTRO ASSO NON PERDEREBBE MAI TEMPO CON UNO COME TE!

NON PREOCCU-PARTI, CI PENSERÒ IO A TENERTI A BADA PER BENE!

TAP

SKREK

NON POSSO CERTO MAR-CARE DUE GIOCATORI DA SOLO!

CRETI-NO...

GNICK

...

ANF! ANF!

HAI VISTO POCO FA?!

A-ARBI-TRO...!

10

?

...

SPEMM

AUH!!

SHOHOKU

10

MALEDI-ZIONE...

NON SOTTOVALU-TARMI SOLO PERCHÉ HO APPENA COMINCIATO A GIOCARE A BASKET, DANNATO SENDO!

SWUSH

SHOHOKU

GRAB

WAAAAH

Ryonan

Shohoku

8 5 1 8 1

JUMP

NGGH!

UEDA

AKAGI!

ANF!

MER-
DA...

ANF!

ANF!

WAAH

FORZA, NON FATEVI SFUG-GIRE QUESTA PALLA!

WAAH

WAAH

ANDATE IN DIFESA, DOBBIAMO ASSOLU-TAMENTE FERMARLI!

OK!

...GUARDANDO NEL COMPLESSO, AKAGI È ANCORA UN PELO SUPE-RIORE. È DAVVE-RO UN GIOCATORE NOTEVOLE.

ANCHE UOZUMI SI STA IMPE-GNANDO PARECCHIO, MA...

ANF!

ANF!

ANF!

LI FER-
MERÒ!

SOLAR BATTERY

18'52"69

TIC

TIC

TIC

SKREK

SKREK

BAM

BAM

SE
RIESCO-
NO A
BLOC-
CARLA
...

CHE NE
PENSA,
PROFES-
SORE?

SARÀ
DURA,
EH?

UHM
...

RESTA
POCO PIÙ DI
UN MINUTO
E SIAMO
SOTTO DI 4
PUNTI...

WAAH

WAAH

...C'È
ANCORA
QUALCHE
POSSI-
BILITÀ.

SE
RIE-
SCO-
NO A
BLOC-
CARE
QUE-
STA
PALLA
...

WAAH

WAAH

WAAH

ALLORA, SE INVECE ADESSO SU-BISSERO UN CANESTRO...?

GNICK

ANF!

ANF!

GNICK

ANF!

GNICK

...!!

SAREBBE IL COLPO DI GRA-ZIA.

NELLE SITUAZIONI DECISIVE COME QUESTA, CHI TRASCINA IL RYONAN È SEMPRE...

DIPENDE TUTTO DA QUANTO QUEI DUE, RUKAWA E SAKURAGI, RIUSCI-RANNO A TENERE SOTTO CONTROL-LO SENDO.

ESAT-TO.

WAAAAH

GRAB

È SENDO.

ANDIA-MO!

BAM

GRUNT

DUN-QUE...

FUUH...

GRAB

È SENDO.

DUN-QUE...

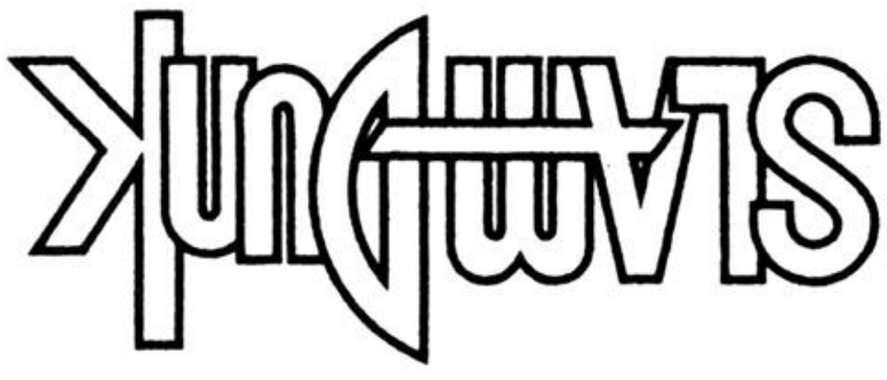
FUUH...

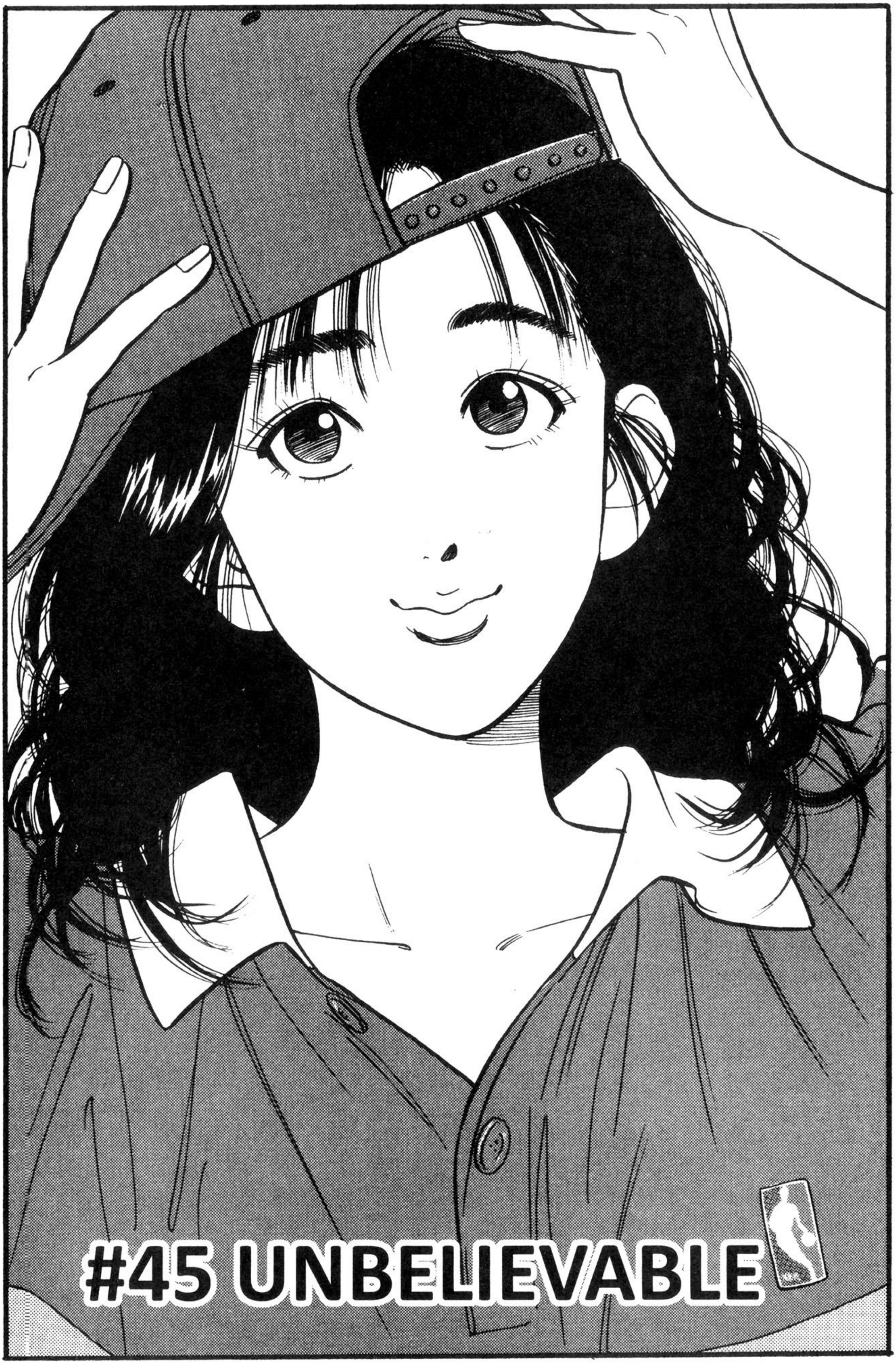
WAAAAH

BAM

ANDIA-
MO!

GRUNT


SLAMDUNK


#45 UNBELIEVABLE

SEGUITECI SU CROWDED MANGA

TA-DAN

TI FERME-RÒ!!

SHOHOK

WAAH

GWAAH! ORMAI È IMPOSSI-BILE, NON C'È TEM-PO!!

MANCA SOLO UN MI-NUTO!

NON DISPE-RATE!

TIC

SOLAR BATTE

19'00"

...ED ENTRO 30 SECONDI BISOGNA FARE UN TIRO*... PER CUI ...

WAAH

DUNQUE, CI SONO 4 PUNTI DI STACCO E RESTA SOLO 1 MINUTO...

WAAH

Ryonan	Shohoku
85	81
8½	

WAAH

"SO-RELLA" A CHI?!

MA CI SONO 4 PUNTI DI DIFFERENZA, SORELLA!

WAAH

COMUNQUE, SE FERMA-NO QUESTA PALLA...

WAAH

...C'È ANCORA LA POSSIBILITÀ MATEMATI-CA DI RAG-GIUNGERLI!

C'È ANCORA SPE-RANZA!

WAAH

PER FAVOREEE!!

FERMATELO! RUKAWA, SAKURAGIII!!

VAI, SENDO!

WAAH

OOH! MENTRE STAVAMO PARLANDO IL TEMPO SI È RIDOTTO A 50 SE-CONDI!!

FATE QUALCO-SAAA!

WAAH

* REGOLA DEI 30 SECONDI: LA SQUADRA IN POSSESSO DELLA PALLA DEVE ESEGUIRE UN TIRO ENTRO 30 SECONDI.

!!

HOKK

AAAH! SI È SMAR-CATO!!

DASH

4

DASH

!!

HYUK

AAAH! SI È SMAR-CATO!!

BA-
STAR-
DO!

TSK!

DAN-
NAZIO-
NE...!

TIRA!

SEND
O!

DAN

...

JUMP

NON CI ARRIVO!!

11

HOKU

HOKU

6

陵南

8

PAAM

PAAM

CO-
SA
?!

!!

CHE?!

UH...

TIP

TIP

TIP

DUM

DUM

SHOHOKU 10

FHUN!

L'HA FERMA-TOOOO !!

WOOOOOH

OOOH!!

SHOHOKU 10

È RIUSCITO A FERMARE UN TIRO IN SOSPENSIONE COSÌ ALTO!!

NON POSSO CREDER-CI!!

OOOH!

HA STOPPATO UN TIRO DI SENDO!

QUEL RE DEGLI INGENUI!

OOOH!

OOOH! NON CREDO AI MIEI OCCHI! QUEL PRINCIPIANTE DI HANAMICHI HA FERMATO UN CAMPIONE!!

QUEL-L'ETERNO SFIGATO RIFIUTATO DALLE DONNE!

ASSURDO!

HE IS UNBE-LIEVA-BLE!!

OOOH!

UNBE-LIEVA-BLE!

GRANDE SAKURA-GI!!

INCRE-DIBILE, INCREDI-BILE!!

...

DASH

PRE-
SA!

LA VITTORIA È MIA, SENDO!

BAM

BAM

BAM

BAM

BAM

AH AH AH! HAI VISTO QUALI SONO LE REALI CAPACITÀ DI UN FENO-MENO?!

!!

INGE-
NUO!

PAM

BLINK

WAAH

GRAB

NGH!

DEVI ANCORA MIGLIO-RARE NEL PALLEGGIO, EH?

WAAH

WAAH

Ryonan | Shohoku

8 5 | 1/2 | 8 1

WAAH

SIAMO SOTTO DI 4 PUN-TI...

PASSA LA PALLA!

!!

SKREK

BAM

BAM

BAM

SKREK

ACCI-DENTI, COSÌ ME LA PRENDE-RÀ!

DIETRO DI TE!

SKREK

NGH... NGH...

SKREK

BAM

AH!

FILIN

FHUN!

GRAB

OH, NO! CAC-CHIO !!

FIUN

RUKA-
WA!

SWUSH

RUKA-
WA!

SWUSH

FIUN

FLAP

É ENTRA-TAAA! 3 PUN-TI!!

WAAAAH

TONK

SHOHOKU

11

4

6

1/2

Shohoku

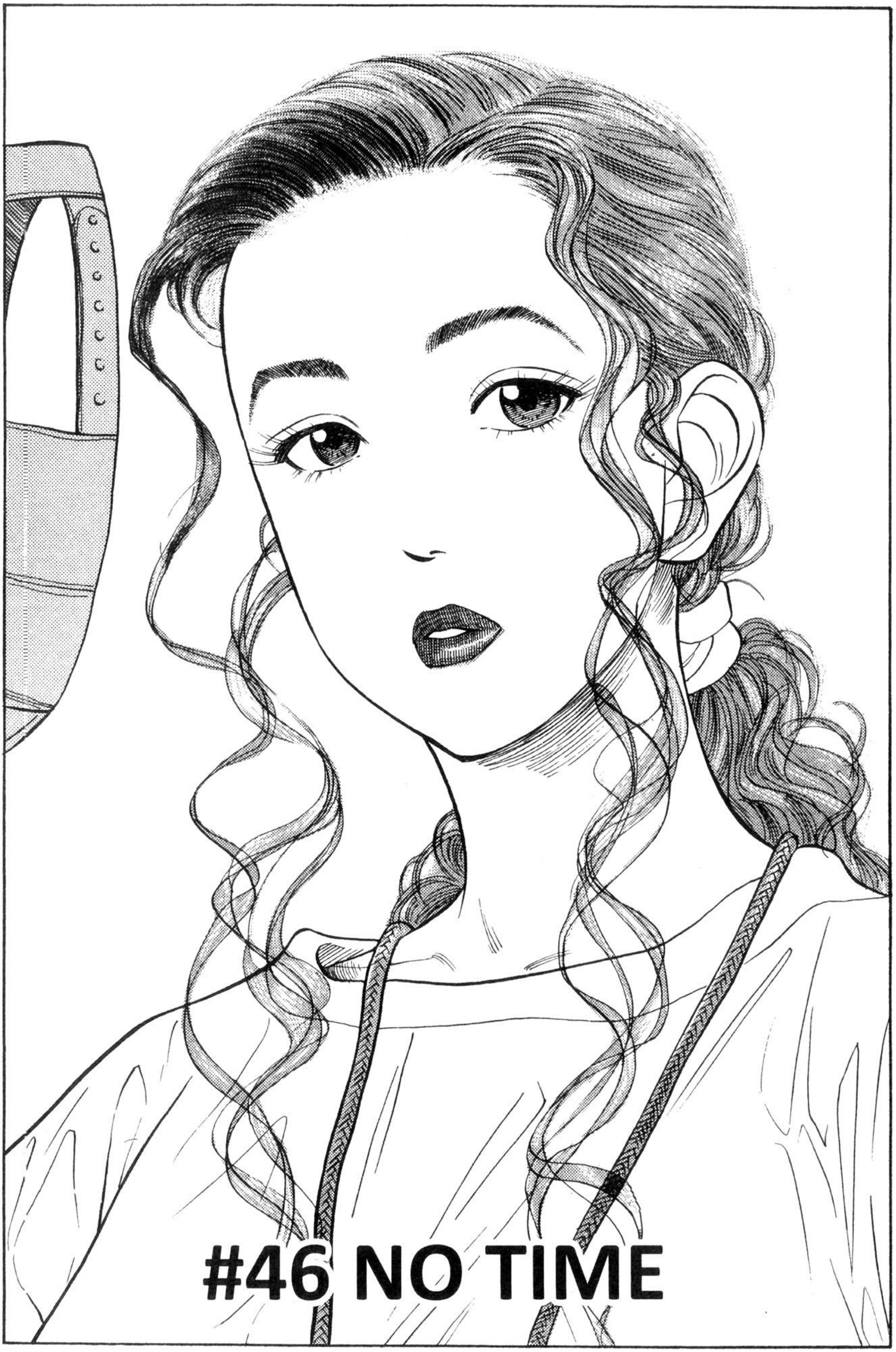
Ryonan

85 1/2 84

WOOOOOOH

1 PUNTO DI DISTAC-CO! 1 SOLO PUNTO DI DIFFEREN-ZAAA!!

...
SLAM DUNK



#46 NO TIME

BEL TIRO, RUKA-WA!

RUKAWA!

WOOOOOOH

1 PUNTO DI DI-STACCO! 1 SOLO PUNTO DI DIFFEREN-ZAAA!!

RUKAWA!

SÌ!!

OK!

NON INDIE-TREG-GIATE!

AF-FRON-TATELI!

NON C'È TEMPO! RESTANO SOLO 40 SECON-DI!!

HO PASSATO LA PALLA A RUKAWA... IO!!

CHE HO COMBI-NATO?!

BRR BRR

CHE GUA-IO!

ANF ANF

WAAH

RU-KA-WA!

WAAH

PAM

RU-KA-WA!

BLUSH

PAM

PEEH

RU-KA-WA!

RU-KA-WA!

WAAH

WAAH WAAH

BEL-L'AS-SIST!

WAAH

HANA-MICHI!

BEL-L'AS-SIST!

WAAH

HANA-MICHI!

MALE-DETTO!

WOOOOOOH

1 PUNTO DI DI-STACCO! 1 SOLO PUNTO DI DIFFEREN-ZAAA!!

RUKAWA!

11

HO PASSATO LA PALLA A RUKAWA... IO!!

CHE HO COMBI-NATO?!

BRR

BRR

CHE GUA-IO!

ANF

ANF

WAAH

WAAH

BEL-L'AS-SIST!

WAAH

HANA-MICHI!

BEL-L'AS-SIST!

WAAH

HANA-MICHI!

MALE-DETTO!

WAAH

RU-KA-WA!

WAAH

PAM

BLUSH

PAM

RU-KA-WA!

PEEH

RU-KA-WA!

RU-KA-WA!

BEL TIRO, RUKA-WA!

RUKAWA!

SÌ!!

NON INDIE-TREG-GIATE!

NON C'È TEMPO! RESTANO SOLO 40 SECON-DI!!

OK!

AF-FRON-TATELI!

RYOZA!

RYOZA!

RYOZA!

DIFESA!

GNICK

GNICK

TAP

TAP

GNICK

TAP

WAAAAAAH

SKREK

RYOZA!

DIFESA!

DIFESA!

AAAH!

FIIIH

PAL-LA AI BIAN-CHI!

CHE PECCATO! BELLA INTER-CETTAZIONE, YASUDA!

OOOH!

PAM

POS-
SIAMO
VIN-
CERE!

...IL
RYO-
NAN...

RIMON-
TARE E
SUPE-
RARE
...

WAAH

WAAH

GIÀ, C'È
1 SOLO
PUNTO
DI DIFFE-
RENZA!

SE FER-
MASSERO
QUESTA
PALLA E
POI SE-
GNASSERO,
RIBALTE-
REBBERO
IL RISUL-
TATO!

I 3 PUNTI
SEGNATI DA
RUKAWA
POCO FA
SONO STATI
PESANTI!

WAAH

ANF!

ANF!

ANF!

MANCA
POCO!

TENETE
DURO!

SÌ!!

10

WAAH

FORZA, DIFESA!

DIFEN-DETE QUESTA PALLA!

ALTRI 30 SE-CONDI!

WAAH

STIAMO ANCORA VINCENDO, IL NOSTRO VANTAGGIO NON CAM-BIA!

WAAH

GIUSTO, UEKUSA.

WAAH

WAAH

BAM

4"

CALMA E SANGUE FREDDO!

4"

BAM

USIAMO TUTTO IL TEMPO PER QUESTA PALLA!

ANF はあ

ANF はあ

CHE CALMA! IN UN MOMENTO CRITICO COME QUESTO ...

FORZA, AGITATI ALMENO UN PO'!

SCRIII

SÌ!

ANF!
ANF!
ANF!
DANNA-ZIONE!
DUNQUE È QUESTO IL LIVELLO DEL PLAYMAKER DEL RYONAN?
DIFE-SA!
DIFE-SA!
GRAB
DIFE-SA!
AAAAAH!
NON C'È TEMPO!
DIFE-SA!
FERMA-TELI!!
SEIKO TIC
SOLAR BATTERY
19'35" 3C
TIC
ALTRI 25 SE-CONDI!!

WAAH

Ryonan

WAAH

Shohoku

VAI, VAI, RYONAN!

RYO-NAAAN!!

85 1/4 84

GRASP

UOH!

FATTI SOTTO !!

UOZUMI!

SKREK

GRAB

WHIRL

!!

ANF!

ANF!

TSK...

...!!

SMIDOLLATO!

WAAH

...

TIC

TIC

TIC

WAAH

USATE APPIENO I 30 SECONDI!

MOSSA GIUSTA! NON BISOGNA COMMETTERE IMPRUDENZE.

WAAH

SERRA-TE LA DIFESA!

NON C'È TEMPO! PRESSATE DI PIÙ!

MUO-VETE-VI!!

...

TIC

TIC

SOLAR BATTERY

19'39"73

TIC

TIC

SE NON FERMIAMO QUEST'A-ZIONE, ABBIAMO PERSO!

WAAAAH

DAN-NA-ZIO-NEEE!

SCRIII

SKREK

SKREK

PRESSATE CON TUTTA LA FORZA POSSIBILE!

TAP

TAP

GNIC

SMILE

BENE!

WAAH

QUANTO MANCA?

ALTRI 15 SECONDI.

WAAH

SKREK

NO TIME! (RESTANO 15 SECONDI!)

GRAB

ORMAI ABBIAMO VINTO!

WAAH

SKREK

TAP

SKREK

WAAH

DI-FE-SA!

FIUN

UEKU-SA!

DI-FE-SA!

DI-FE-SA!

GWAH!

c SDUM

!!

!!

...!!

GORI!

AH...

!!

SCRIII

AKAGI!

AKAGI!

WAAAAH

AH!!

GWAH

SHOHOKU

フワ

SWUSH

RUKAWA!

!!

GRASP

!!

VAIIII! RUKAWA!

TA TA TA

WAAAAH

UAAAH! VAI!

VAI!!

!!

DASH

NON TI LASCIO ANDARE DI QUA!

AAAAH!

!!

BISH

GRAB

BA-
STAR-
DO...

SHOHOKU

OH, C'È UN COMPAGNO!

WHIRL

...!!

UGH!

GRAB

BRAVO!
BELL'ASSIST,
RUKAWA!!

SWUSH

HOHOKU
10

SWUSH

HOHOKU
10

...!!

UGH!

GRAB

BRAVO!
BELL'ASSIST,
RUKAWA!!

SLAM DUNK

19'53"99

DASH

GRAB

10

SA-
KURA-
GI!

#47
L'acchiappavittoria

FERMATI, NON FARE PAZZIE!!

SLAAAM...

STING

!!

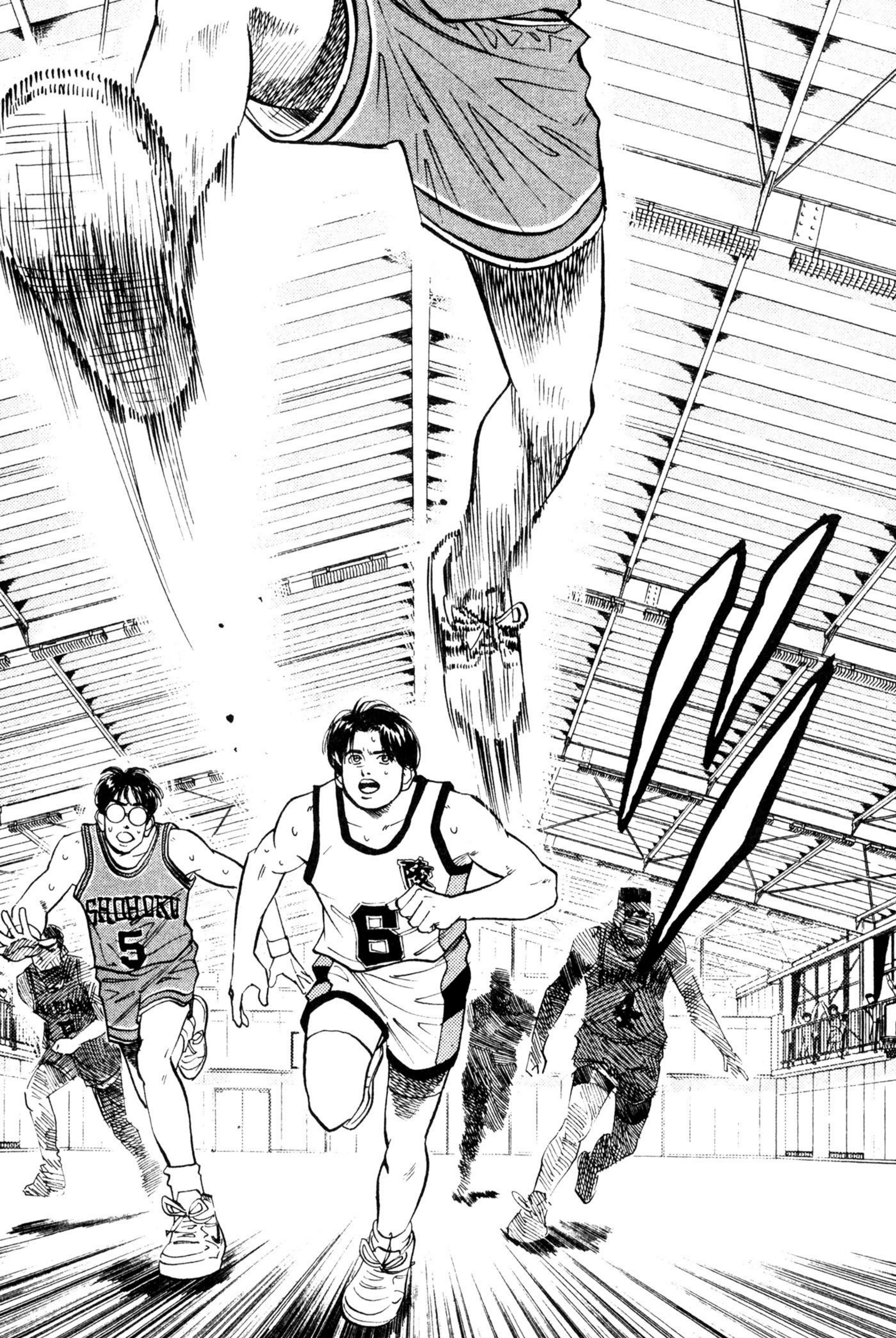
SAKU-
RAGI!!

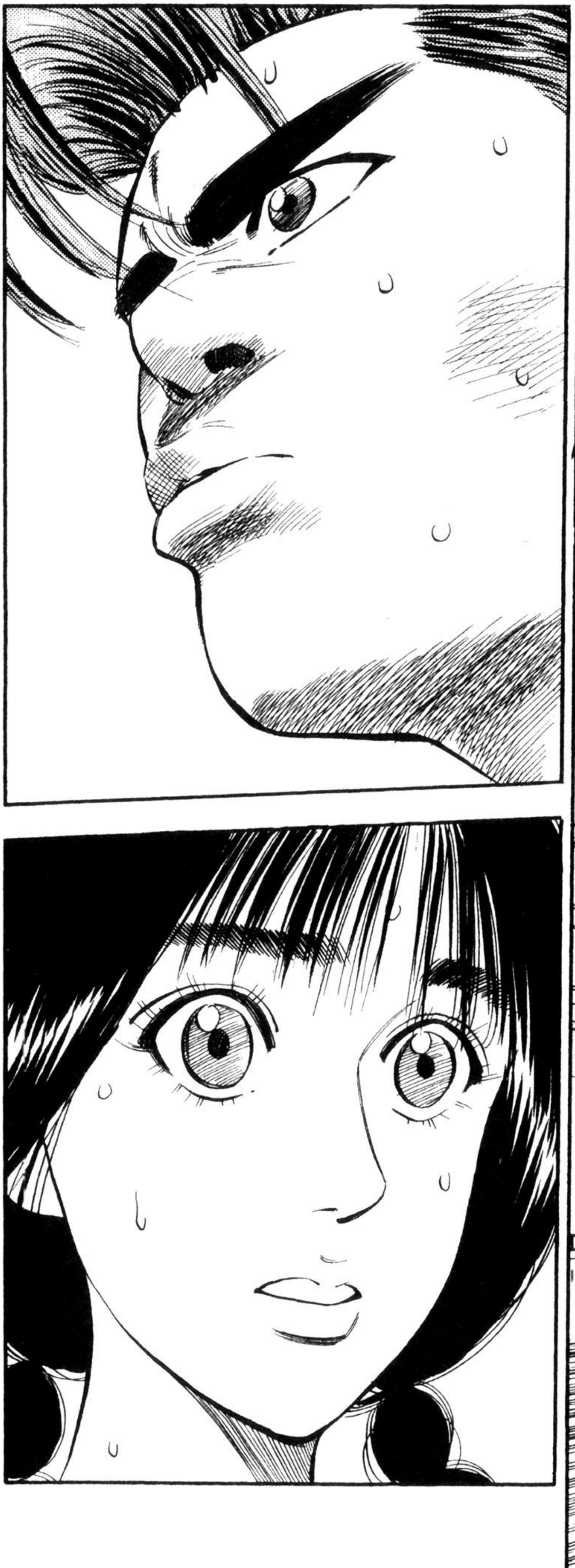
DASH

SHOHOKU

5

6


SHOHOKU
5
6



DASH

FLOAT

FLOAT

ر

DEVO POGGIARLA DENTRO!

TUMP

SAKURAGI!!

...

Shohoku 110

FLAP

86

...

Ryonan 85 Shohoku 84

CE L'HA FATTAAA !!

HANA-MICHI!

É EN-TRA-TA!!

È RIUSCITO A FARE UN TIRO DELLA PLEBE!!

WAAAAAH

SHOHOKU

6

5

IL RI-SULTATO È STATO RIBALTA-TOOOO!!

LO SAPEVO, SONO UN GENIO!!

AH
AH
AH
AH
AH
AH

AH AH AH!

HOU SHOHOKU

TA-DAAAN

...."L'AC-CHIAPPA-VITTORIA"!

PROPRIO COSÌ!

AH
AH
AH

SONO TROPPO

CHIAMA-TEMI...

SHOHOKU
10

FELICE!

5

6

SAKU-RAGI!

AAH...

WAAH

...

WAAH

110

GRAB

CHE IDIOTA...

PFH...

SHOHOKU

!!

NON È ANCORA FINITA!

SHOHOKU

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

GRASP

!!

SHOHOKU

TAP

TAP

TAP

TAP

AAH!

DASH

!!

!!

SHOHOKU

B'11

DASH

!!

GRASP

TAP

TAP

TAP

TAP

AAH!

FIUN

...!!

SWUSH

GRAB

FIUN

...

GRAB

TIC

TIC

TIC

SEIKO

19'55"66

SHOHOKU
4
7
DUM
19'56"7h
TIC
TIC

JUMP

SEIKO

SOLAR BATTERY

19'57"97

...

SHOHOKU

NON TI LASCERÒ TIRARE!

FIUN

4

!!

SHOHOKU

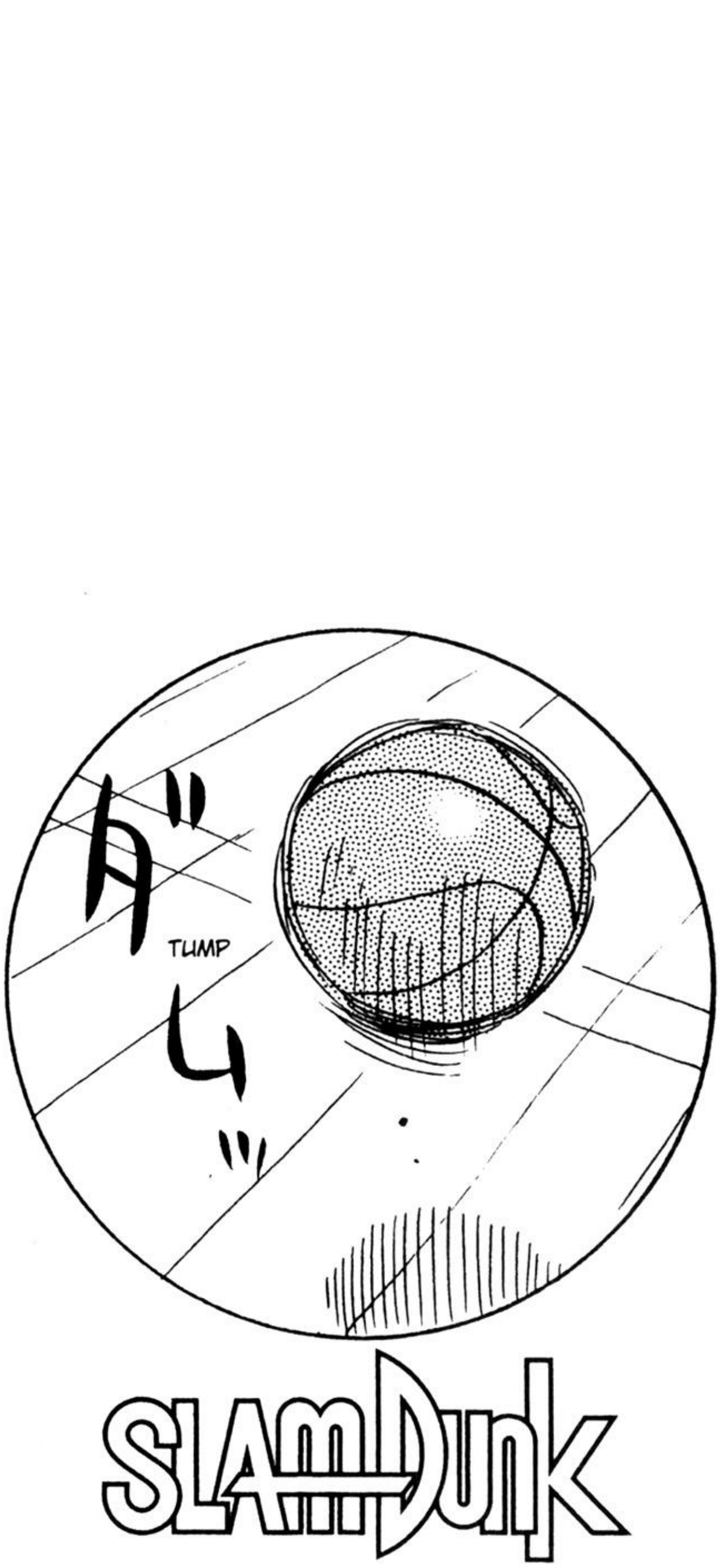
10

TUMP

...!!!

SLAM DUNK

10


TUMP
SLAM DUNK

#48 NOTHING TO LOSE

SHOHOKU

SHOHOKU 5

AAAAAH!

WAAAAH

UGH!

TAP

TAP

TAP

GNICK

SKREK

WAAH

...

WAAH

...

PAS-
SATE LA
PALLA!

SKREK

SKREK

PASSA,
PASSA!!

PAS-
SATE!

Ryonan

Shohoku

8 7 0 8 6

00

FRUP

...

SEIKO

SOLAR BATTERY

19'59" 90

SEIKO

SOLAR BATTERY

19'58" 10

SEIKO

WAAAAAAH

FIFIFIIIIIIH

TEMPO SCADU-TO!

!!

WAAAAAAH

ABBIAMO VINTOOO!!

EVVI-VAAAA!!

WAAH

WAAH

WAAH

FIUUH!

SENDO!

陵南

ABBIAMO VINTOOO! VITTORIAAA!!

MI È VENUTO MAL DI STOMA-CO!

TUMPF

UUUFF...

WAAAAAH

OHI OHI...

...

AAH...

ABBIAMO PERSO...

10

...

È...

È GIÀ FINITA...?

...

PAS-SA!

陵南

7

10

HOKU

4

SAKU-
RAGI...

...

SHOHOKU

TAP

TAP

TAP

GRAB

4

SHOHOKU

5

MET-
TETEVI
IN FILA.

Ryonan
Shohoku
87086
ASPET-TATE UN ATTIMO ...
SHOHOKU
BLINK
...
SAKU-RAGI...
4
SHOHOKU
10
PASSA...
...

OHOKU

10

PASSATE LA PALLA!

...!!

5

PAS-
SATE!!

EH EH... SÌSSÌ. È COSÌ!

ANF!

ANF!

ANF!

IN REALTÀ, PARE CHE CI SIANO ALTRI 5 SECONDI!

GULP

ギ

WHIRL

ANF!

ANF!

ANF!

SAKU-
RAGI
...!

...

GRAB

PAS...

AB-
BIAMO
PERSO.

È
FINITA.

SHOHOKU
10

パタッ

SWIP

PASSA-
TE LA
PALLA!

...!!

...

SIAMO STATI SCONFITTI.

NOI...

MI DISPIACE, MA PURTROPPO È COSÌ.

SAKURAGI...

ABBIAMO PERSO.

...

BLA

BLA

...

DASH

HOKUO 10

SAKU-
RAGI!!

PAS-
SATEMI
LA PAL-
LAAA!!

UUGH...

SBATAM

!!

AH...

SHOH

FORZA, ORA METTITI IN RIGA, SA-KURAGI.

TU HAI FATTO DEL TUO MEGLIO ...

GRAB

IN APPENA UN ANNO LA TUA SQUADRA SI È TRASFORMATA, SAI?

È DIVENTATA MOLTO FORTE.

AKAGI.

INCHIN

GRAZIE MILLE, PROFESSOR TAOKA.

E POI...

...

TIENILO A MENTE!

ALLE QUALIFICAZIONI PER L'INTER-HIGH SARÒ IO A VINCERE.

DAN

AKAGI!

TAP

RYONAN

CI VEDIAMO AI PRELIMINARI PER L'INTER-HIGH!

NO, NIENTE.

SÌ.

!

WHUP

SHOHOKU HIGH SCHOOL

GRAB

CHE SFRON-TATO!

PFH!

EHI...

B.C. RYONAN HIGH SCHOOL

RYONAN HIGH SCHOOL BASKETBALL CLUB

PAT

...

TAP

TAP

UH?

SAKU-
RAGI!

C. RYON
RYONAN
HIGH SCHOOL
BASKETBALL
CLUB

PFH...

ニコ
SMILE

...NEL FRATTEMPO ALLENATI DA MORIRE!

SE HAI INTENZIONE DI BATTER-MI...

GGH!
SENDO
...!!

COSÌ UN GIORNO DIVENTERÒ COME SENDO!!

ANCH'IO MI ESERCITERÒ DA MORIRE!

...

GRIP

INCHIN

PROFESSOR ANZAI...

...GRAZIE DI TUTTO.

...ANDIAMO?

HO HO!

ALLORA...

QUESTO FU CIÒ CHE SI RIPROMISE TAOKA.

PER NON ESSERE RAGGIUNTI DALLO SHOHOKU, DA DOMANI DOVRÒ TORCHIARE I MIEI RAGAZZI ANCORA DI PIÙ!

? BRILL

...

TAOKA STAVA PER DIRE AD AKAGI: "SE SI ALLENA COME SI DEVE, QUEL #10 DIVENTERÀ UN GRAN GIOCATORE", MA SI ERA FERMATO...

...PERCHÉ SAPEVA CHE PER LA SUA SQUADRA SAREBBE STATA UNA MINACCIA.

MALEDI-ZIONE...

SMET-TILA!!

MUMBLE MUMBLE

PAF

PAF

IL PROBLEMA È CHE MI HAI FATTO ENTRA-RE IN CAMPO TROPPO TAR-DI, VECCHIO!

SE MI AVESSI INSERITO PRIMA, NON SAREBBE ANDATA A FINIRE COSÌ!

...NON AVERE FRETTA.

HO HO HO! SAKU-RAGI...

SIAMO APPENA ALL'INI-ZIO.

HO ほっ HO ほっ HO ほっ

QUEL DANNATO IDIOTA!!

OH, SENDO!

FSSSH

C. RYONAN
B. RYONAN
HIGH SCHOOL
BASKETBALL
CLUB
SLAM DUNK

#49 Basket shoes

IERI...

BLA

BLA

BLA

EHILÀ, HANA-MICHI!

BLA

SDONK

THUMPF

SDONK

SDONK

THUMPF

FSSSH FSSSH FSSSH

NON È VERO! POCO FA AVEVATE LA FACCIA DI CHI VUOLE PRENDERE IN GIRO!

I VOSTRI OCCHI ERANO COSÌ:

E PENSARE CHE VOLE-VAMO CON-SOLARTI!

CI HAI FATTO MALE...! NON AVEVAMO ANCORA DETTO NIENTE!!

WHIRL

WHIRL

WHIRL

Ryonan | Shohoku

8 7 0 8 6

NON RIESCO A DORMIRE!!

GRR GRR GRR GRR

MI HA DETTO CHE, PER LA FRUSTRAZIONE DI AVER PERSO CONTRO IL RYONAN, HA PASSATO LA NOTTE IN BIANCO...

È PARECCHIO NERVOSO!

IH IH IH!

AH AH AH! DOVEVATE ASPETTARVI QUELLA REAZIONE!

YOHEI!

MALEDETTO SENDO...

MUMBLE MUMBLE...

BLA

BLA

BLA

PERCIÒ PER UN BEL PO' L'ARGOMENTO DELLA PARTITA DI IERI SARÀ TABÙ!

SAKURAGI!

TAP

BLA

BLA

BLA

A QUESTO PUNTO, SARAI STUFO DEL CLUB DI BASKET, SAKURAGI!

EH?

HO SENTITO CHE IERI AVETE PERSO!

神奈川県立湘北高等学校

* SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU - PREFETTURA DI KANAGAWA

IL CLUB DI JUDO GUIDATO DAL SOTTOSCRITTO AOTA NON CONOSCE LA PAROLA "SCONFITTA"! TANTO PIÙ SE ENTRASSI A FARNE PARTE ANCHE TU!!

FSSSH

MERDA... MALEDETTO CAPO SCIMMIONE...

MUMBLE MUMBLE

RATTLE RATTLE

ASPETTA, SAKURAGI!

SE PASSASSI AL CLUB DI JUDO...

SDONK

...

DLIN DLIN

GWOH!!

CRUSH

OOH!

THUMPF

IO NON MI ARRENDO!

SAKURAGI, DEVI ENTRARE NEL CLUB DI JUDO!

RATTLE

STA DORMENDO!!

RATTLE

DLIN

UAAH! ATTENTO!

BRR

BASTARDO!!

BRR

DANNATO CLUB DI BASKET...

BRR

BRR

BRR

ZOOO

TUMP

PST

PARE CHE IERI SIA STATO SCONFITTO IN UNA PARTITA DI BASKET.

PST

È MEGLIO STARGLI ALLA LARGA.

PST

PST

TUMP

PST

OGGI SAKURAGI È DI PESSIMO UMORE ...

PST

ZOOO

TUMP

BLEEH!

SBRUFFONE!

RUSH

MALEDETTE...!

FILIAMOCELA!!

...

RATTLE RATTLE

UGH ...?

LO PENSO ANCH'IO!

PURE IO!

SE AVESSI PASSATO LA PALLA SEMPRE A RUKAWA, SICURAMENTE AVRESTE VINTO!

PROPRIO COSÌ!

ESATTO!

PERCHÉ LUI È UN CAMPIONE!

GRUNT

ORA BAST...

MI AVETE ROTTO LE SCA-TOLE!!

STING

PECCATO PER LA PARTITA DI IERI, EH?

...!!

!!

TA-DAAN

AH!

BUON-GIORNO!

HARUKO...

HAI FATTO UNA PARTITA MOLTO BELLA.

SAKURAGI, NON DEVI PRENDERTELA TANTO.

NON HO IL CORAGGIO DI GUARDARLA IN FACCIA...

...DOPO QUELLA SCONFITTA...

WHIRL

NON CE LA FACCIO!

SAKURAGI...

BLINK

DICI ...?

SÌ, MA... ABBIAMO PERSO...

CERTO! E POI, L'AVVERSARIO ERA IL FORTISSIMO RYONAN...

EHM... È VERO CHE AVETE PERSO, MA...

...IO...

MI CHIAMO FUJII. TE L'AVEVO GIÀ DETTO...

FUJII...

TIMID TIMID

AH, SENTI, SAKURAGI...

OH, TU SEI L'AMICA DI HARUKO...

OH, L'AMICA NUMERO 2...

È VERO, È VERO! SI È MESSA ADDIRITTURA A PIANGERE! EPPURE ERA SOLO UN'AMICHEVOLE!

MI CHIAMO MATSUI.

Nº 2 A CHI ?!

MATSUI...

...MI SONO COMMOSSA...

...TANTO.

ANCHE SE MI AVEVA ORDINATO DI NON RIFERIRTELO...

PERSINO MIO FRATELLO HA DETTO CHE HAI GIOCATO MEGLIO DI QUANTO IMMAGINASSE!

HA RAGIONE, NON SEMBRAVA AFFATTO CHE FOSSE LA TUA PRIMA PARTITA!

DICI?

SÌ, ASSOLUTAMENTE!

SEI INCREDIBILE!

頑固者 TESTONE

NON È DA TUTTI RIUSCIRE A RICEVERE COMPLIMENTI DA QUELLA TESTA DURA DI MIO FRATELLO!

DAVVE-RO?!

SICU-RO!!

SE LA PARTITA FOSSE FINITA LÌ E AVESTE VINTO, SA-RESTI STATO UN EROE!

OLTRETUTTO, SEI RIUSCITO A SEGNARE IL TUO PRIMO CANESTRO! E HAI RIBALTA-TO IL RISUL-TATO!

UN GRANDE EROE!

BE', ABBA-STANZA... IN QUEL MOMENTO MI SONO TORNATI IN MENTE IN TUOI INSE-GNAMENTI, HARUKO!

AH

AH

AH

AH

AH

È STATO ESALTANTE QUANDO HAI REA-LIZZATO IL TUO PRIMO CANESTRO, VERO?

...È LA PROVA CHE TI SEI ALLENATO PAREC-CHIO, SA-KURAGI!

...IL FATTO CHE IN COSÌ BREVE TEM-PO LE TUE SCARPE DA GINNASTICA SI SIANO CONSU-MATE IN QUEL MODO...

E POI...

UN PORTENTO COME ME NON HA BISOGNO DI SFORZARSI PIÙ DI TANTO!

AH AH AH AH AH AH AH

AH AH AH! FIGURIAMOCI, È SOLO QUESTIONE DI TALENTO, TALENTO!!

SWUP

3"

SWUP

CHE SEMPLICIOTTO!

AH AH AH!

SI È GIÀ RIPRESO!

DOBBIAMO COMPRARE DELLE SCARPE DA BASKET, SAKURAGI!

AH, ORA CHE CI PENSO...

SONY

PRO SHOP

DOPO LA SCUOLA...

* CHIEKO SPORTS

NIKE

AH, BELLE QUESTE!

WOW, CE NE SONO TANTISSIME! CHE FIGHE!

PERÒ, SONO BELLE PURE QUESTE ...

VERO, SAKURAGI?

SÌ. ♥

BISOGNA TORNARE INDIETRO PRIMA CHE INIZINO GLI ALLENAMENTI.

LE SCARPE DA BASKET RECENTI HANNO UN DESIGN COSÌ COMPLICATO...

COME SONO FELICE!!

OOH... SEMBRA PROPRIO UN APPUNTAMENTO ROMANTICO! ♥

BENVENUTI!

GLARE

GIÀ.

TSK!

PAT

QUAL È IL TUO NUMERO? TE LO PORTO.

NON DISTURBARE!

MH?

SMILE

SEI DAVVERO ALTO! GIOCHI IN UNA SQUADRA DI BASKET?

SMILE

VA' VIA!

LO SHOHOKU. PARLI TROPPO, VECCHIO!

GRR

Q-QUAL È IL TUO LICEO?

NON SO PERCHÉ, MA MI INCUTE UN CERTO TIMORE...

SÌ, CERTO, PREGO.

MI SCUSI, PUÒ PROVARE LE SCARPE?

EHI, SAKURAGI, PERCHÉ NON LE PROVI?

SÌ.

ACCI-DENTI A TE!

SE TI PORTI DIE-TRO UNA FIDANZATA COSÌ CA-RINA...

...SU-SCITE-RAI PA-RECCHIE INVIDIE!

UH?

EH EH!

E BRA-VO!

CHIEKO SPORTS

CHE C'È, VEC-CHIO?

彼女

FIDANZATA

TA-DAAAN

V-V-V-V-V'ENTOT-TO*!

SAKURA-GI, QUAL È LA TUA TAGLIA?

BLUSH

SEMBRIAMO FIDANZATI?! DIAMO QUESTA IMPRESSIONE, SIGNORE?

* EQUIVALE AL NOSTRO 43 E MEZZO. N.D.T.

UHM... CON L'UNIFORME SCOLASTICA L'IMPRESSIONE NON È GRAN-CHÉ...

AH, SÌ?

AH AH AH!

IL 28, EH? IN QUANTO A MISURA DEL PIEDE, NON SONO DA MENO DI VOI GIOVA-NOTTI!

PURE IO CALZO 28!

PROVA A METTER-LE, PRO-VALE!

OOH! NIENTE MALE!!

MI SCUSI, PUÒ PROVARE A INDOSSARE ANCHE UNA DIVISA DA BASKET?

TA-DAAAN

EH...?

V-VA BENE ...

CHE FIGHE! DOPO INDOSSA QUESTE!

BLA BLA

KYAH KYAH

...

AH, SONO BELLE ANCHE QUESTE!

OH, PURE QUE-STE!

C'È L'IM-BARAZZO DELLA SCELTA! PROVALE TUTTE!

DICI? AH AH AH!

GIÀ, COME PENSAVO! CON LE SCARPE DA BASKET AI PIE-DI, DAI PROPRIO L'IMPRESSIONE DEL CESTI-STA!

BLA

BLA

BLA

BLA

OOH!

ADESSO PERCHÉ NON PROVI QUESTE, SAKURA-GI?

TRUM

TRUM

TRUM

TRUM

GWOH!

OOH! COME FRENANO BENE!

SKREK

SKREK

SKREK

SKREK

NON COR-RERE IN MEZZO AL NEGOZIO, PER FA-VORE!

EHI, FER-MO!

LE SCARPE DA BASKET HANNO ANCHE LA FUNZIONE DI AMMORTIZZARE L'URTO QUANDO ATTERRI DOPO UN SALTO.

SAKURAGI...

...

WOW! CHE FRENATA PERFETTA!!

EVITA DI DIRGLI CERTE COSE, SIGNORINA...!

...!!

OOOH! HO LA SENSAZIONE DI RIUSCIRE A SALTARE PIÙ IN ALTO DEL SOLITO!!

ZOMP

HOP!

FLAP

TUMP

HOP!

AAAAH!!

ZOMP

W.O.W!

AH!

CHIEKO SPORTS

STUMP

BASTA, ORA VEDI DI SMET-TER...

JOR-DAN...?

SCRUB

SCRUB

SCRUB

SCRUB

SCRUB

FUUH!

SCRUB

AAAH! LE MIE AIR JORDAN VI!!

...

NON SONO AFFATTO MALE QUESTE!

DATO CHE SONO UN IN-TENDITORE, HO TUTTE LE AIR JORDAN DALLA PRIMA ALLA SESTA VERSIO-NE. STA' PIÙ ATTENTO, PER FAVORE!

JORDAN 23

SÌ! LE SCARPE DA BASKET INDOSSATE DA MICHAEL JORDAN DEI CHICAGO BULLS!

SCRUB

HAA!

SCRUB

UHM... NON LO CONOSCO, MA...

...

GULP

QUANTO COSTANO?

FRUG

ガガ

ゴソ

FRUG

DATO CHE SONO USATE, FAMMI UNO SCONTO ...

!!

MA IO LE VOGLIO.

QUESTE SONO MIE...

V-VUOI SAPERE IL PREZZO...?

30% OFF

NIKE

...

GLOM

ど〃ーん

SCONTAMELE A 30 YEN*!

CHIEKO SPORTS

TLING

ジャラ

* AL CAMBIO ATTUALE, PARI A CIRCA 0,25 EURO. N.D.T.

SEI IN RITARDO, SAKURAGI!

BAM

BAM

'GIORNO!

DAI CHE SI VA!

AH AH AH! ECCO CHE FA LA SUA COMPARSA IL PORTENTOSO SAKURAGI CON INDOSSO LE SUE BASKET SHOES!!

TA-DAAAN

すGLOOM うぅん

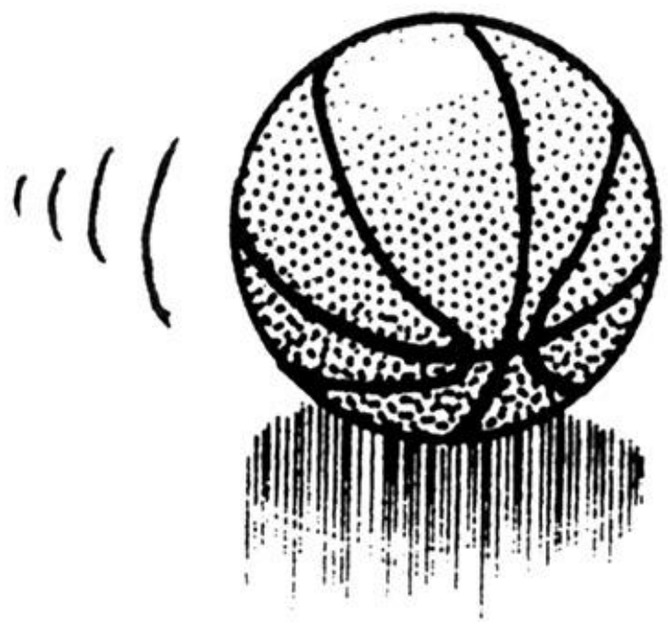
30 YEN ...

CHIBA SPORTS

QUEL TIPO SICURAMENTE DIVENTERÀ UN PEZZO GROSSO...

AH
AH
AH
SLAM DUNK

4 – La prima partita: VS Ryonan - [2] (Fine)



ATTENZIONE

Questo fumetto si legge come in originale:
da destra verso sinistra, partendo dall'ultima pagina.
Andate quindi in fondo all'albo per iniziare la lettura!

PLANET MANGA newsletter

SAMURAI 8 – LA LEGGENDA DI HACHIMARU

La nuova opera di Masashi Kishimoto, l'autore di *Naruto*.
Disegni di Akira Okubo.

Quando nel 2014 **Masashi Kishimoto** terminò ***Naruto***, gli innumerevoli fan si chiesero quando avrebbe cominciato l'opera successiva e che tipo di storia sarebbe stata. Cinque anni dopo abbiamo la risposta: ***Samurai 8 – La leggenda di Hachimaru***. Il titolo non tragga in inganno: l'ambientazione non è storica, ma fantascientifica. I samurai in questione sono **cyber guerrieri** dalla potenza impressionante, capaci di viaggiare nello spazio, ricostruire il proprio corpo e distruggere pianeti. Armati di **spade di luce** che estraggono dall'addome, sono accompagnati da un *key holder*, un fedele animale robotico che può tramutarsi in cavalcatura, arma o armatura. A ogni samurai è inoltre destinata una principessa, una mistica che lo guida e ne amplifica i poteri. Il protagonista è il giovane **Hachimaru**, costretto fin dalla nascita a rimanere chiuso in casa, attaccato a un **congegno di supporto vitale**. Vive assieme al padre, un inventore che si occupa di ogni sua necessità. Hachimaru soffre per le proprie limitazioni, sogna la libertà e una vita avventurosa. Non immagina che la sua esistenza sta per essere sconvolta e che **il futuro della galassia** dipende da lui… Per la sua nuova creazione il maestro Kishimoto ha preferito concentrarsi sulla sceneggiatura, affidando i disegni ad **Akira Okubo**, uno dei suoi principali assistenti in *Naruto*. Per un'opera tanto importante e attesa, Planet Manga ha deciso di fare uno sforzo extra e pubblicare **il primo volume in contemporanea con il Giappone**. Il **n. 2** è in edicola e fumetteria dal **19 dicembre**. ■

SAMURAI8 HACHIMARUDEN © 2019 by Masashi Kishimoto, Akira Okubo/SHUEISHA Inc.

Riflettori su…

City Hunter Rebirth 1

Kaori Aoyama vive nel mondo reale e ama alla follia i fumetti di ***City Hunter***. Quarant'anni, single, un lavoro da impiegata, il suo uomo ideale è **Ryo Saeba**, protagonista della sua serie preferita. Un giorno rimane vittima di un terribile incidente. Travolta da un treno in corsa, incredibilmente si ritrova di nuovo studentessa liceale… nel mondo del suo adorato manga! Intorno a lei nessuno può aiutarla, così Kaori si trascina disperata fino al tabellone degli annunci della stazione di **Shinjuku** dove lascia il messaggio "**XYZ**". Cosa accadrà? Scopriamolo in questa nuova imprevedibile versione del best seller di **Tsukasa Hojo** realizzata da **Nishiki Sokura**. ■

Kyou Kara CITYHUNTER ©1985 by TSUKASA HOJO/NSP, ©2017 by SOKURA NISHIKI
Approved Number ZCW-1201 All Rights Reserved.

Riflettori su…

Solanin Complete Edition

Meiko e **Taneda** sono due giovani laureati che faticano a trovare la loro strada dibattendosi fra incertezze e autogiustificazioni. **Inseguire un sogno** fa loro più paura che accettare causticamente la realtà e scrollare le spalle quando qualcosa non va per il verso giusto. Ma **nascondersi** dietro una maschera di piccole soddisfazioni è davvero il modo migliore per diventare **adulti**? Una nuova edizione completa del capolavoro di **Inio Asano** contenente i due numeri di ***Solanin*** usciti in precedenza, arricchita da un racconto apparso sull'artbook ***CTRL+T*** e da materiale del tutto inedito: **foto**, **pin-up**, un **nuovo capitolo conclusivo** e una postfazione dell'autore. ■

SOLANIN SHINSOBAN © 2017 Inio ASANO/SHOGAKUKAN

BANANA FISH

Torna il manga che ha fatto storia in Giappone superando i confini di genere. Da questa serie l'anime su Amazon Prime Video.

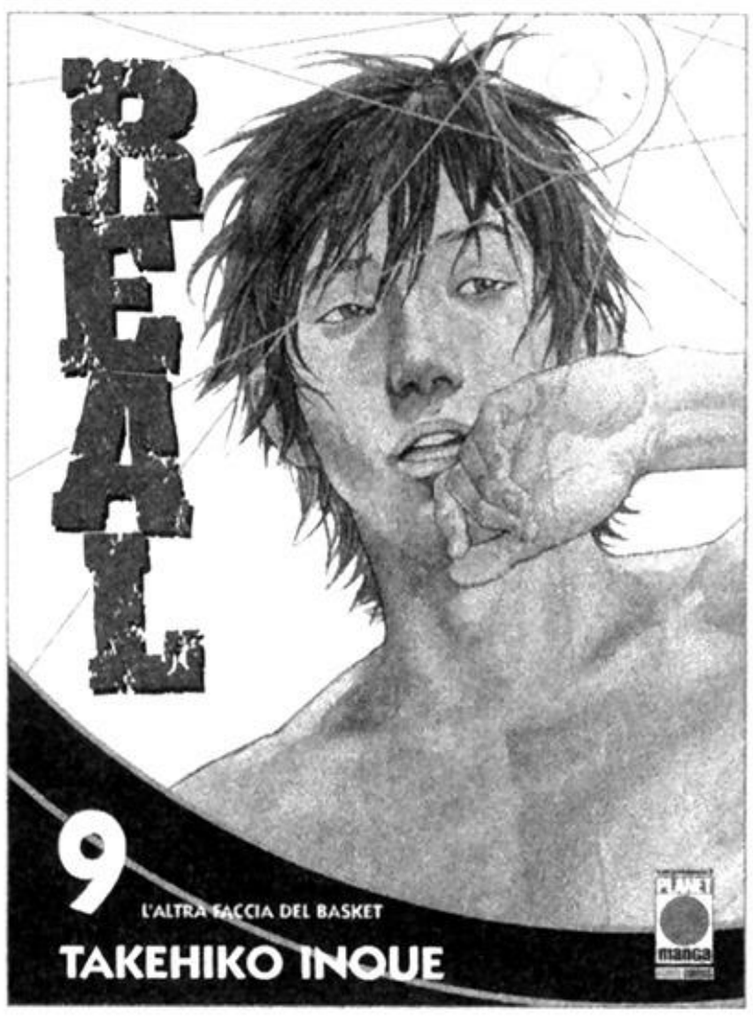
Intensa, cruda, magnetica. Una vita editoriale ricca di ristampe, riedizioni, uscite internazionali, con **milioni di copie** vendute. Da questa serie sono poi nati romanzi, gadget, adattamenti teatrali, radiofonici, artbook, guidebook, fino all'**anime** mandato in onda nel 2018 e ora su **Amazon Prime Video**. La storia, dopo una parentesi in **Vietnam**, ci proietta nello scenario della **New York delle gang giovanili**, quindi le onde concentriche di un **grande mistero** si espanderanno a ritmo adrenalinico fino a demolire le nostre certezze. Due parole: "**Banana Fish**". Come possono distruggere la vita di un uomo? Come possono cambiare il mondo? L'opera di **Akimi Yoshida** sfugge alle classificazioni. Si è imposta a un pubblico trasversale per le tematiche adulte, la crudezza splendidamente elegante, la complessità della trama e i rapporti memorabili tra i personaggi, scavandosi a pieno diritto un posto nell'olimpo delle serie di culto.

La storia che va in scena è quella del giovane **Ash Lynx**, maledetto dalla sua bellezza e dannatamente bravo con la pistola. È la storia di una **vendetta**, di uno straordinario legame fra due persone, della volontà di andare fino in fondo, della realtà spietata della vita nei bassifondi. E molto di più. Due tankobon a numero, **dieci volumi**. cadenza mensile. Il **n. 1** dal **19 dicembre** in fumetteria. ■

BANANA FISH FUKKOKUBAN © 2018 Akimi YOSHIDA/SHOGAKUKAN

NEWS DAL GIAPPONE

Dopo una pausa di cinque anni è ripartito a fine estate *Real* di **Takehiko Inoue**. Nello stesso periodo è ricominciata la serializzazione di *Berserk*. **Kentaro Miura** e il suo studio hanno inoltre iniziato la pubblicazione di un nuovo manga: *Duranki*. ■



L'anime tratto da *Beastars*, la serie di **Paru Itagaki**, verrà trasmesso in Giappone da Fuji TV. I diritti per lo streaming sono stati acquistati da Netflix. ■

Shueisha e **Marvel** hanno realizzato una nuova collaborazione che ha portato alla creazione di sette manga brevi con gli eroi della Casa delle Idee. Tra gli autori, **Kazuki Takahashi** (*Yu-Gi-Oh!*), che ha lavorato su una storia in due parti con Iron Man e Spider-Man. ■

Fra le uscite recenti, *Black Clover* 21, *Dimension W* 16, *Giant Killing* 52, *I Cavalieri dello Zodiaco – Saintia Sho* 13, *Jujutsu Kaisen* 6, *Saga of Tanya the Evil* 15. ■

L'anime...

Kengan Ashura

Se vi sta piacendo l'adrenalinico manga di **Yabako Sandrovich** e **Daromeon**, non perdete la **serie animata** disponibile da qualche mese su Netflix. Ventiquattro episodi, disponibili con l'audio originale e doppiati in italiano, per rivivere le gesta di **Ohma Tokita**, del suo manager **Kazuo Yamashita** e dell'ambizioso presidente **Hideo Nogi**. Alcune parti del manga sono state tagliate per concentrare la narrazione sui combattimenti clandestini organizzati da società che puntano ad accaparrarsi contratti miliardari. Cambia un po' il character design dei personaggi, che nel passaggio dalla carta allo schermo appaiono più grossi e muscolosi. Scelta che si sposa bene con lo stile dell'animazione, più sporco rispetto al tratto di Daromeon. ■

PLANET manga

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

STORIA E DISEGNI
TAKEHIKO INOUE

Traduzione
Manuela Capriati

Lettering
Acrobat

Edizione italiana a cura di
Francesca Romana Guarracino

Slam Dunk 4 è una pubblicazione di Panini S.p.A.
Redazione e direzione: Panini Comics, viale Emilio Po 380, 41126 Modena. www.paninicomics.it Stampato presso LEGO - 38015 Lavis - Trento. Distribuzione per il circuito librario: Pan Distribuzione, via Cesare Della Chiesa 219, 41126 Modena (telefono 059.382.111).
SLAM DUNK © 1991, 2019 by Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc. All rights reserved. Translation by Panini S.p.A. Published by Panini S.p.A. Under the Exclusive License and Authorization of I.T. Planning, Inc.

Amministratore delegato **Aldo H. Sallustro** Direttore editoriale **Marco M. Lupoi** Direttore mercato Italia **Alex Bertani** Marketing **Renato Franchi**, **Enrico Battilani**, **Serena Gubbelini**, **Simona Bruni**, **Andrea Guidetti** Publishing manager Italia **Sara Mattioli** Coordinamento editoriale **Alessandra Marchioni** Redazione **Marco Bazzocchi** (caporedattore), **Sonia Minen**, **Enrico Ferraresi** (coordinamento promo e Web), **Paola Locatelli** (responsabile linea grafica), **Sara Martelli**, **Valeria Silingardi** Ufficio licensing **Elisa Panzani** Art director **Mario Corticelli** Ufficio materiali e fornitori **Alessandro Nalli** (coordinamento), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarelli**, **Simone Guidetti**, **Linda Leporati**, **Ivano Martin**, **Fabio Melatti**
Hanno collaborato **Donatella Sedda**, **Serena Ghidoni**

SLAM DUNK 1/3 (€ 7,00 cad.) e gli altri volumi arretrati della linea editoriale PLANET MANGA possono essere acquistati su www.paninicomics.it e www.pandistribuzione.it pagando con carta di credito Visa/Mastercard o con bollettino postale. Per spese di spedizione, modalità di acquisto e disponibilità aggiornata degli albi consultare sui siti la sezione SHOP/ACQUISTA ONLINE.

FSC
www.fsc.org
MIX
Paper from responsible sources
FSC® C115044

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

L'imprevedibile gioco di Hanamichi manda in confusione il Ryonan, innescando la rimonta dello Shohoku. Ma il tempo corre e rimangono solo pochi minuti per ribaltare il risultato...

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-88-912-91714

9 788891 291714

LA PRIMA PARTITA:
VS RYONAN [2]

4

SLAM DUNK

4

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

PLANET manga

www.paninicomics.it

PLANET manga

PANINI COMICS

L'imprevedibile gioco di Hanamichi manda in confusione il Ryonan, innescando la rimonta dello Shohoku. Ma il tempo corre e rimangono solo pochi minuti per ribaltare il risultato...

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-88-912-91714

9 788891 291714

Per altri manga seguiteci
su Telegram: @Wicked_Manga
Wicked
Manga